Tot.361

全新移动游戏资讯别册《Touch·UCG》隆重登场

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

—攻略透解—

光明之响

系统详解
主线流程攻略

特快专递

最终幻想 冒险者
蒸汽世界 挖掘

新闻专题

一切为了玩家
索尼PLAYSTATION中国发布会亲历

研究中心

口袋妖怪
Ω红宝石·α蓝宝石

龙之世纪
宗教审判

前线狙击

热情传说
泯灭之光
血源诅咒
数码宝贝物语 网络侦探

2014 TV GAME大赏火热进行中

选票本期继续随书附赠

2015.1A 定价：RMB 14.00
ISSN 1008-0600
01>
9 771008 060006

Gamehalo

热血最强 X战警前传 金刚狼 全程邪道全球最速

特别收录 PlayStation 中国发布会

特别收录 勇者斗魔王 UCG第一次超级《电击文库 格斗巅峰》大战Ω(下)

2014年 TVGAME大赏

赠 Gamehalo高清光盘＋指尖方圆手游资讯别册

投选票，赢大奖！

中国玩家年度盛事邀您参与！

TV GAME大赏

2014年度最佳游戏中国玩家评选活动

投票方式

1. 回函投票

2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”选票分别在《游戏机实用技术》总第 360 期、《游戏机实用技术》总第 361 期，以及《掌机王 SP》229 辑附赠。您可在选票背面的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。

选票填写完毕后，请装在信封内，在信封正面注明“2014 TV GAME 大赏”字样，并寄送到以下地址。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮编：730000

2. 网络及手机投票

您可通过 UCG 官方网站 ucg.cn 开放的网络投票系统进行投票，并实时查看投票结果。

注：大赏投票截止时间为 2015 年 1 月 15 日（以寄送时间为准）。一等奖仅在寄出实体选票的读者中产生。

扫描二维码即可投票

评选流程

■《游戏机实用技术》总第 360 期（2014 年 12 月 B）、《游戏机实用技术》总第 361 期（2015 年 1 月 A）和《掌机王 SP》229 辑

2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”回函表发放。

■《游戏机实用技术》总第 363 期（2015 年 2 月 A）和同期的《掌机王 SP》

2014 年度“TV GAME 大赏媒体评选”结果公布。

■《游戏机实用技术》总第 364 · 365 期春节合刊（2015 年 2 月 B · 3 月 A）

2014 年度“TV GAME 大赏玩家评选”结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

忠实读者赏

一等奖 3 名 **新锐游戏机** 任选一台

注：一等奖仅在寄出实体选票的读者中产生。

二等奖 6 名 主流玩家赏

主流机种 任选一台

三等奖 200 名 热情参与赏 精美T恤一件 随机赠送

主办方：游戏机实用技术杂志社　奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN　UCG视频　合作媒体：土豆游戏　DOUYU TV

TV GAME半月刊
2015.1A
总第 361 期

COVER STAFF
封面用图：光明之响
封面设计：anubis
©SEGA

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

龙之世纪 宗教审判

横行霸道Ⅴ 神秘现象猎奇

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线
4 游戏情报站
新闻专题
6 一切为了玩家——索尼PlayStation中国发布会亲历
8 Koei Tecmo游戏制作人专访
9 编辑视点
10 热点追踪
15 黄金眼
16 排行榜
前线狙击
18 热情传说
20 血源诅咒
22 数码宝贝物语 网络侦探
25 泯灭之光
28 传说专页

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

30 PS CLUB
34 Xbox Style
36 VTIA命
38 3DS应援团
研究中心
40 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石
52 龙之世纪 宗教审判
特快专递
72 最终幻想 冒险者
75 蒸汽世界 挖掘
攻略透解
78 光明之响

游戏文化 GAMES CULTURE

91 多边共享
92 独立之光
98 自由谈
特别企划
102 横行霸道Ⅴ 神秘现象猎奇

读编交流 EDITORS & GODS

111 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年1月1日
定　　价：人民币14.00元

进击最前线

到了年底，大作的公布还真是让人应接不暇。上一期刚刚结束了 TGA 和 PS Experience，本期又迎来了一大波新作热潮。先是《机战 Z》的新作降临让编辑部里的“机战粉”们欣喜狂舞，再来又是《苍翼默示录》和《乔乔》格斗游戏新作的公布让人措手不及。好在这些游戏都是在明年的春季发售，钱包君还有一段冷却时间。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽

第3次超级机器人大战 Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇

●简介

“《机战 Z》系列”的最新作也是系列收尾篇《天狱篇》在前不久公布，同时也放出了 PV。本次除了在前作《时狱篇》的基础上重新制作了一部分战斗动画、追加新的机器与人物。同时也有新的作品参展，包括《装甲骑兵 幻影篇》、《装甲骑兵 孤影再临》、《飞跃巅峰 2》以及《全金属狂潮》原作小说的设定，粉丝们期待已久的相良宗介座机“烈焰魔剑”终于将在“《机战》系列”中亮相了。另外，本作的初回限定版还将追加作为外传性质的《第 3 次超级机器人大战 Z 连狱篇》。和《时狱篇》一样，《天狱篇》将登陆 PS3/PV 平台，发售日为 2015 年 4 月 2 日。

【文：大汉】

●机　种：PS3/PSV
●类　型：战略角色扮演
●发行商：BNGI
●发售日：2015 年 4 月 2 日

●亮点细数
“《机战》饭”的精神食粮
“Z”系列的收官之作

乔乔的奇妙冒险 天堂之眼

ジョジョの奇妙な冒険　アイズオブヘブン

●简介

伴随着动画火热，“二乔”新作又迎来了其格斗新作《乔乔的奇妙冒险 天堂之眼》。本作是系列首次登上 PS4 平台的作品，在画面上得到了极大程度的提升。同时官方还强调本作可以在立体空间自由移动，让战斗方式更加多元化的同时，也能够使原作中的必杀技更加忠实的得以还原。另外，本作追加了 2v2 的组队战模式，玩家可以任意选择喜欢的角色进行“梦幻组队战”，除了合体技等要素以外，在近身战、远程战以及道具战等方面各有所长的角色在玩家的操纵下能够衍生出各种有趣的战术。“乔粉”们绝对不能错过。

【文：大汉】

●机　种：PS4/PS3
●类　型：格斗
●发行商：BNGI
●发售日：未定

●亮点细数
热血动画改编的粉丝向作品
系列首次登陆PS4的画面值得期待

影牢 另一位公主

Pokken Tournament

●简介

还记得那款恶意满满但是趣味十足的“《影牢》系列”么，如今这款作品终于迎来新作——《影牢 另一位公主》。本作是在前作《影牢 黑暗公主》的基础上，以新的角色、追加新的陷阱制作而成的集大成之作。本作不仅将登陆 PS3/PSV 平台，还将在 PS4 上首次登场，其画面表现将进一步大幅提升。对使用陷阱“坑”人的玩家们可以尝试下哦～

【文：大汉】

- ●机　种：PS4/PS3/PSV
- ●类　型：动作
- ●发行商：Koei Tecmo
- ●发售日：2015 年 3 月 26 日

●亮点细数

黑暗的世界观以及恶意满满的陷阱

展现“人性”的游戏

前线短讯息

01 Falcom 新网站上线，暗示“Evolution 系列”新项目开启。

02 Falcom 公布日式角色扮演新作《东京理想乡》，预计 2015 年发售。

03 CI Games 日前公布了《狙击手 幽灵战士 3》正在开发中，本作将会是一款针对次世代平台的战术射击类的 3A 大作，预定于 2016 年上半年上市。

04《X 苍炎 失落回忆》确定 2015 年 4 月 9 日登陆 PSV 和 PS3 平台。

05《超凡双生》和《暴雨》开发组 Quantic Dream 明年 1 月新作公布。

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版

ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド

●简介

拥有超高人气的《苍翼默示录》终于登陆次世代家用机！本作将以街机 2.0 版为基础进行移植，赛利卡（CV：野水伊织）与拉姆达（CV：近藤加奈子）作为新角色参战，总共 28 位可使用人物可谓热闹非凡。剧情模式不仅会收录之前 PS3 与 PSV 版《苍翼默示录 刻之幻影》的完整剧情，包括之前的“第七机关篇”“六英雄篇”，甚至连总集篇都有收录，还新增了追溯众角色过去背景的原创章节 "EXTEND"，所有章节依旧是全程语音。针对家用机平台游戏的平衡性进行了调整，战斗系统也有所变化，可以在一定时间内强化角色能力的“OVERDRIVE”系统如今可以在防御的过程中发动，对超必杀技的性能也有一定的强化效果。本作确定还将支持 PS3 与 PS4 跨平台对战，各位期待已久的玩家终于可以战个痛了！

【文：梦叶】

- ●机　种：PS4/PS3/Xbox One
- ●类　型：格斗
- ●发行商：Arc System Work
- ●发售日：2015 年 4 月 23 日

●亮点细数

首次登陆次世代

新增原创章节

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

12.11 索尼 PlayStation 国行发布会在上海正式召开。

12.15 SE 借“《沙加》系列”25 周年之际公布最新作。

12.16 《海贼无双 3》确定 2015 年 3 月 26 日发售。

12.17 BNGI 宣布明年 4 月 1 日将社名更改为 BNEI。

12.18 《我的世界 故事模式》正式公布，将与 Telltale Games 合作开发。

12.20 Jump Festa 2015 正式开幕，《最终幻想 X V》新情报公布。

新闻短波

INFO

《DQ英雄传 暗黑龙与世界树之城》新角色、新要素

曾在《勇者斗恶龙 4》中登场过的魔族王子皮萨罗正式确认参战本作，担任声优的是为 JOJO 动画版空条承太郎配音的小野大辅。另外本作通过特定道具，还可以将可被玩家打败的敌人召唤成到身边战友，目前已知最多可同时召唤两个。

《妖怪手表2》日本地区热卖

日前 Leve–5 公布了 3DS 人气作品《妖怪手表 2 元祖・本家・真打》在日本地区的总销量已经突破 500 万套！其中于 7 月 10 日发售的原作《妖怪手表 2 元祖・本家》在上市后 4 天就销售了 130 万套，12 月 13 日发售的资料片性质作品《妖怪手表 2 真打》更是在 2 天内销量就突破了 120 万套！

GAME

《沙加》系列诞生25周年新作登陆PSV!

“《沙加》系列”是由原 Square（现 Square Enix）打造的经典角色扮演类游戏，在当时以其独特的风格和新颖的游戏系统吸引了大批忠实爱好者，其受欢迎程度甚至曾一度超越《最终幻想》，系列的第一部作品《魔界塔士 沙加》最早于 1989 年 12 月 15 日在 Game Boy 平台发售，之后共推出过 13 部作品，系列累计出货量达 990 万套。SE 在系列 25 周年之际还特别举办了相关的纪念活动，并公布了一系列纪念企划。首先公布的是系列最新作《沙加 2015》（暂名），本作继续由河津秋敏担任制作人，系列老班底小林智美和伊藤贤治则分别担当角色设计和乐曲创作，预计于 2015 年登陆 PSV 平台。同时公布的还有页游《帝王沙加》，以及曾于 2005 年登陆 PS2 平台的经典作品《浪漫沙加 吟游诗人之歌》将以复刻下载版的形式于 2015 年 3 月 12 日登陆 PS 商店，并且还会推出本作的 25 周年纪念套装。

EVENT

卡普空杯结束《街头霸王V》新要素公布

卡普空杯是由日本 CAPCOM 官方举办的年度格斗盛会。今年的卡普空杯决赛已于 12 月 14 日顺利结束，国外 16 位《街头霸王 IV》的世界顶尖好手强强碰撞，为广大街霸爱好者奉上了一场场精彩绝伦的终极对决。本届大赛中，日本选手 Momochi（使用角色肯）从败者组一路杀回到决赛，最终凭借强大的心理和高超的技艺在诸多豪强中摘得桂冠，位列二、三位的分别是来自新加坡的选手 Xian（使用角色元、毒药、达尔锡姆）和来自法国的 Luffy（使用角色罗斯），本届卡普空杯的年度总奖金为 5 万美元，前三名分别以 3 万美元、1 万 5 千美元和 5 千美元依次分配。

卡普空杯决赛现场的最后，“《街头霸王》系列”制作人小野义德上台为大家带来了《街头霸王 V》的最新实机演示，游戏新增了可互动的场景要素，加入空中连段系统，人物招式进化（如隆可以使用电刃波动拳和真・升龙拳），宣传影像的最后还出现了疑似系列老面孔纳什的角色，小野义德也确认本作还将会有更多新内容公布。更为激动人心的是，官方在现场还公布了明年卡普空杯将拥有史上最高奖金——50 万美元！

TOPIC BNGI明年4月1日起正式更名为BNEI

日前BANDAI NAMCO Games的控股企业BANDAI NAMCO Holding正式对外宣布，包括BANDAI NAMCO Games在内的旗下20家分社，从明年4月1日起统一将社名“BANDAI NAMCO Games”更改为“BANDAI NAMCO Entertainment”。官方称，此次更名是为了明确公司业务范围不再只限于游戏领域，要紧跟时代与客户的需求扩大业务范围，加强网路服务和相关内容，所以将原来的“Games”（游戏）拓展至“Entertainment”（娱乐）。本刊之后也会遵照官方名称，将之前的简写“BNGI”更改为“BNEI”，特此注明。

GAME《我的世界 故事模式》公布

风靡全球各大平台的《我的世界》开发商Mojiang日前公布，截止今年10月《我的世界》全平台总销量已突破6千万套。该系列的最新动向就是将与开发过《行尸走肉》和《凡尘之狼》而闻名业界的Telltale Games联合推出《我的世界 故事模式》，本作将会按章节销售，在原作的基础上增加剧情要素，玩家将会遇到众多全新的角色，而故事的走向也取决于玩家的选择。Mojiang称，工作室之前就曾考虑过为《我的世界》加入剧情，但考虑到这种既定的元素有可能会影响系列一贯的高自由度游戏体验，所以一直未能实现。Telltale Games在讲述剧情的功底上有目共睹，而该工作室特色的“抉择模式”又可以使游戏流程不再单一，与《我的世界》结合后就可以创造拥有无限可能的游戏世界。本作预计于2015年全面登陆家用机平台。

TOPIC N3DS五个月4款游戏销量突破200万！

在手游的不断冲击下，不管是家用机还是掌机行业的发展都不容乐观，但任天堂的N3DS却在这样的大环境下再次创造了新的历史记录——日本历史上首台在5个月内有4款游戏销量突破200万套的主机，这一记录可以说让很多老前辈都望而心叹。而这4款销量突破200万的游戏分别是《妖怪手表2元祖·本家》（7月10日发售）、《任天堂全明星大乱斗 for N3DS》（9月13日发售）、《怪物猎人4G》（10月11日发售）以及《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》（11月21日），每一款在日本国内都可以称的上是怪物级的存在，不得不称赞任天堂的这一套“阵容组合拳”打的漂亮。任天堂官方还宣布，从2000年至今该社已有34款游戏销量突破200万套，而从今年10月刚刚上市的N3DS销售状况也是一片大好，儿童成为主要销售群体，任天堂同样也很重视即将到来的圣诞档期，并对自家的主机和游戏阵容表现出相当的自信。

EVENT JF2015日本开幕 众多日式游戏公布新内容

12月20日Jump Festa 2015在日本千叶县的幕张国际会展中心正式开幕，期间不仅展示了大量的动漫周边产品，大量的日式游戏新作也在现场提供了最新的试玩或放出了新的内容，其中包括《海贼无双3》、《火影忍者疾风传 究极忍者风暴4》等。SE的《最终幻想XV》也在本次展会上公布了全新的游戏影像，游戏中的第三位女性角色整备师西德尼登场，从造型和职业来看该角色应该相当于系列经典角色“希德”般的存在，影像的最后还出现了体型巨大的召唤兽泰坦，本作中召唤兽不仅仅是通过战斗才能获得，而泰坦在剧情中将扮演至关重要的角色。现场还宣布之前曾在TGS期间展示过的技术演示，将会推出免费DEMO供玩家下载体验，预计将会在《最终幻想零式 高清版》上市之后放出。

新闻短波

INFO

《勇者斗恶龙X》第三版公布

Square Enix在Jump Festa 2015期间正式公布了本作的第三个版本《勇者斗恶龙X 古龙的传承》，新增可使用种族龙族。

SCE副总裁浅谈下一代主机

SCE副总裁伊藤雅康近日在接受采访时提到，下一道主机（指PS5）不一定会依旧是现在的样子，实体化还是云端化都不会影响到下一代游戏主机的存在，而他本人也十分期待那一时刻的到来。

《荒野大镖客》续作仍未确定

Rockstar近日在网上回应玩家关于《荒野大镖客》续作开发问题时表示，他们如今依然将目光集中在《恶霸鲁尼》和《黑色洛城》这两款作品上，至于续作也迟早会在合适的时机与大家见面。

《刺客信条》系列之父新作公开

“《刺客信条》系列”创始人Patrice Désilets在近日成立了新的工作室名为PANACHE DIGITAL GAMES，同时还公开了一款未命名的新作，他本人称这将会是一款3A级作品，类型与《刺客信条》较为类似但更加强调生存。

大量《东方Project》阵容登陆PS4、PSV

著名同人作品“《东方Project》系列”登陆PS4和PSV的新企划“Play,Doujin！”正式开启，首批公开的4款游戏分别是：PSV《不可思议的幻想乡》、PSV《东方苍神缘起》、未定《东方天空竞技场》、PSV《幻想的轮舞》。

《恶魔三全音》仍在开发中

著名制作人坂恒伴信近日在网上透漏，由他负责的新作《恶魔三全音》正在顺利开发中，他还透漏了本作将会拥有多人模式，并且会为玩家带来比预期中更多的游戏内容。

《闪乱神乐 少女们的选择》详情公布

即将登陆PS4和PSV平台的《闪乱神乐 少女们的选择》，前者最大将支持10位玩家在线游戏，PSV最大限定4人游戏，本作已确定将于3月26日正式发售。

一切为了玩家

索尼PlayStation中国发布会亲历

文 纱迦 美编 anubis

2014年对于中国玩家来说注定是一个值得纪念的年份。9月底，微软的Xbox One正式在中国大陆上市。而在12月11日，索尼选择在上海召开PlayStation中国发布会，正式宣告PS4和PSV进军中国大陆。

尽管索尼的动作晚于微软，但早在11年前索尼就已经做过类似的尝试。当时索尼的PS2挟全球制霸之威，于2004年元旦正式于中国大陆发售，可惜最终由于各种原因而惨淡收场。

最近一年来，索尼在游戏领域可谓顺风顺水。PS3实现对X360的赶超，PS4屡创销售奇迹，如果早上一年，恐怕没有多少人能够预料到如今的局面。当笔者看到索尼寄来的官方邀请函时，首先就被上面的“一切为了玩家”口号所吸引。仔细想来，这不就是PlayStation成功的原因吗？尽管行货还没有进来，但PlayStation已经凭借丰富的独占阵容以及中文游戏征服了中国大陆玩家的心。此时选择入华，真可谓是占尽了天时地利人和。

上海GO GO GO

本次参加发布会的UCG编辑除了笔者之外，还有UCG视频的雪楠。我们是12月11日当天上午乘飞机赶往上海的。下了飞机之后，在候机大厅立马看到拿着PlayStation招牌的接机人员，笔者顿时就有一种高大上的感觉。之后索尼安排专车将包括我们UCG在内的媒体人士送至下榻的酒店。到达酒店时已经是下午3点钟，而发布会的时间是5点钟。我们稍作休整，就前往了发布会的会场：梅赛德斯－奔驰中心。

到达会场时，热情的媒体和玩家已经把入口处挤得水泄不通。在这里我们不仅见到了很多媒体同行，而且还遇到了不少UCG的忠实读者。这次索尼邀请了一些国内玩家参加本次发布会，这点和E3一样。在这些玩家中，有一位就是当年在香港排队买到第一台港版PSV的朋友，当时因为他不会粤语，就把第一的位置让给了其他人。这次发布会他也专程赶来，真可谓是铁杆索饭。正因为台下坐着很多这样的铁杆粉丝，所以每次索尼的发布会总是气氛热烈。

进入发布会现场，扑面而来的是满场的□△×○气息，若不是屏幕上写着大大的中文，当真会让人有置身E3的感觉。入场时每人都发了一个翻译机，可以切换中英日三国语言，不过这个翻译机在本次发布会上完全没有派上用场，咱们也终于享受了一回主场的感觉！

■在我们下榻的世博洲际酒店门口，也能看到一切为了玩家的口号。

海外大作群

发布会伊始，索尼电脑娱乐日本亚洲执行副总裁 织田博之 先生上台致词。他提到了PlayStation入华的三大目标，即：为中国玩家提供高质量的游戏体验与服务、与合作伙伴一起开拓并推动主机游戏市场的发展、为中国游戏产业的成长与壮大做出贡献。

■超过70家游戏公司的强大阵容，令人目不暇接。

在本次发布会上，索尼公布了5款来自索尼电脑娱乐全球工作室的第一方作品，分别是《钠克的大冒险》(KNACK)、《驾驶俱乐部》、《小小大星球3》、《灵魂交织》(本刊译名：《飞鸟与鱼》)、《花花卡姆》(本刊译名：《花花卡姆》)。没能看到《杀戮地带 暗影坠落》、《最后生还者 重制版》等大作是个遗憾。

不过随后东方明珠索乐文化发展有限公司总裁 添田武人 先生在发布会上宣布，目前已有70多家游戏公司有意在中国发售PS游戏，在这份名单中，几乎所有的知名海外游戏厂商悉数在内，包括：Arc System Works、BNGI、Bethesda、Capcom、CD Project Red、Disney、EA、角川Games、Koei Tecmo、Konami、Marvelous、SEGA、SNK Playmore、Spike Chunsoft、Take Two、Square Enix、Ubisoft、Warner Bros。

发布会上主要展出了3家海外第三方的作品，分别是Koei Tecmo的《真·三国无双7猛将传 完全版》、《讨鬼传 极》，Ubisoft的《特技摩托 聚变》、《雷曼 传奇》，Square Enix的《最终幻想X/X-2 高清重制版》。其中《最终幻想X/X-2高清重制版》PS4版是全球首度公开，诚意十足。这些游戏目前还在审核中，不过好消息是还有其他的海外第三方游戏也已报审，目前已经有40款游戏正在积极筹备中。

中国力量

在本次发布会上同样抢眼的是来自众多中国游戏厂商的作品，这其中的代表就是《九阳神功》、《南瓜先生大冒险》、《小小白日梦》

《九阳神功》是蜗牛开发的多人在线MOBA游戏，《九阳神功》采用CryEngine 3引擎制作，画面已经能与海外大作一较高下。PS4版以免费方式提供下载，首日即有15名英雄免费推出，其中有两名英雄为PS4独占角色。索尼给予该作极大的重视，甚至将推出限定套装。

由COTTON GAME开发的《南瓜先生大冒险》曾荣获中国独立游戏节最佳美术奖，是一款风格独特的解谜游戏。首批国行PS4将赠送《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡。

椰岛游戏的《小小白日梦》是一款在国内与国际屡获殊荣的优秀作品，游戏有着清新的画风、精巧的设计和创新的玩法。PSV版会增加全新的角色和关卡。凡购买国行PSV的玩家都将获得《小小白日梦》完整游戏兑换代码卡。

除此之外，本次发布会上还公布了《影之刃 蜃楼》、《千姬变》等一大批出自中国游戏人之手的游戏。完美世界等国内知名大厂也有对应大作推出。国行PS4此举可谓相当接地气，而这些优秀的中国游戏也会借助PS这个平台走向世界，是名副其实的双赢。而东方明珠还将与摩点网合作，开张众筹活动“PlayStation 4开发者比赛”，为国内玩家和游戏开发人提供更多机会。

国行PS4游戏列表

A FEW DAYS LEFT
街机档案
密室逃脱
御天降魔传
Chariot
驾驶俱乐部
真·三国无双7猛将传 完全版
灵魂交织
捕鱼达人3
最终幻想X/X-2高清重制版
Fluster Cluck
Geki Yaba Runner
吉娜姐妹 扭曲梦境 导演剪辑版
罪恶装备 未知次元-征兆
花花卡姆
逆刃
火箭飞人 豪华版
九阳神功
钠克的大冒险
小小大星球3
炽焰帝国Ⅱ
MERCURY
南瓜先生大冒险
小小白日梦
触光投影
影之刃 蜃楼
PINBALL ARCADE
雷曼 传奇
ROBONAUTS
火箭鸟2革新
Sherry Must Die
蒸汽世界开采
极速空间 星系 终极版
新苍穹之剑
The Last Tinker
特技摩托 聚变
TRINE 2 Complete Story
十二女神
极限冒险2X
星际战甲

国行PSV游戏列表

A FEW DAYS LEFT
AIR RACE SPEED
Castle Conqueror V
DEEMO
真·三国无双7猛将传 完全版
灵魂交织
Fairune
虚拟农场14
最终幻想X 高清重制版
最终幻想X-2高清重制版
捕鱼达人3
Geki Yaba Runner
将军的荣耀V
GUNSLUGS
Heroes of LOOT
花花卡姆
逆刃
火箭飞人 豪华版
九阳神功
knytt underground
南瓜先生大冒险
小小白日梦
触光投影
PINBALL ARCADE
雷曼 传奇
ROBONAUTS
火箭鸟2革新
蒸汽世界开采
极速空间 星系 终极版
新苍穹之剑
千姬变
讨鬼传 极
Urban Trial FREESTYLE
极限冒险2X
ZVOLUTION
等

在发布会的最后，织田博之宣布了有关国行版 PS4 的发售情报。国行版 PS4 的售价为 2899 元，于 12 月 12 日凌晨 0 点正式开始预售，2015 年 1 月 11 日正式发售。国行版 PS4 届时将推出黑白两种颜色。除了 2899 元的普通版外，索尼还准备了同捆 PS 摄像头和 PS4 直立架的特别版，售价为 3299 元。此外国行 PS4 还将发售《九阳神功》特别版，采用特别包装，并附有《九阳神功》游戏兑换代码卡，详情择日公开。

国行版PSV的售价为 1299 元，同样于 12 月 12 日凌晨 0 点正式开始预售，2015 年 1 月 11 日正式发售。国行版 PSV 也有黑白两种颜色，而首批预购的玩家将获得《小小白日梦》的完整游戏兑换卡，限量 10000 份。

为庆祝国行发售，索尼还将发售中国龙纪念版 PS4 和 PSV。中国龙纪念版将以黑色版为基础，图案将印在 PS4 的硬盘槽外壳，以及 PSV 的保护包上。国行版 PS4 和 PSV 都将获得两年保修服务，遍布中国 75 个城市的 90 个维修站将为玩家提供相关服务。

PS4首发版 **2899元**

不含直立架。附《九阳神功》游戏兑换代码卡以及《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡。

PS4首发套装 **3299元**

含直立架与摄像头。附《九阳神功》游戏兑换代码卡以及《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡。

PSV首发版 **1299元**

附《小小白日梦》的完整游戏兑换代码卡，限量 10000 份。具体另行通知。

结束语

发布会结束后，在会场楼上有个派对，并提供了国行 PS4 和 PSV 的试玩。不过提供的游戏很少，而且都是在其他地区发售很久的游戏，因此乏人问津。笔者看到有《真・三国无双 7 猛将传 完全版》，便忍不住上前体验了一把。游戏本身当然不会有区别，笔者只是想看一下游戏中对于黄巾之乱是怎么翻译的。玩过《无双》的读者应该都知道，游戏中将黄巾军都称为黄巾贼。不过在我们的教科书里，农民起义都是以正面形象出现的。在很多年前的国行版《真・三国无双 2》中，所有原文中诋毁黄巾军的文字全部被改过了。而如今的《真・三国无双 7 猛将传 完全版》中，同样是进行了类似的修正。看到这里，笔者仿佛感受到了前后三代 PS 人的努力。

纵观整场发布会，完全配得上“一切为了玩家”这个主题。丰富的游戏，合适的价格，国内外厂商的支持，如今的 PS4 只有一个悬念有待揭晓，那就是是否锁区。根据本刊得到的消息，国行 PS4 和 PSV 将采取不锁区的政策。相比 11 年前，如今的 PS4 已经没有失败的理由。让我们一同期待 1 月 11 日这一天的到来！

Koei Tecmo游戏制作人专访

在索尼 PlayStation 中国发布会结束后，索尼安排了对部分海外第三方厂商的专访，UCG 有幸采访到了 Koei Tecmo 的两位游戏制作人：《真・三国无双 7 猛将传 完全版》制作人铃木亮浩，《讨鬼传 极》制作人森中隆。在本次采访中我们提出了很多中国玩家长久以来一直关心的问题，两位制作人认真回答了我们的问题，采访结束后还有小惊喜。

问：PS2 的《真・三国无双 2》中文版曾经采用过全中文语音。如今“《真・三国无双》系列”再次进入中国大陆，今后的《真・三国无双》作品是否还会收录中文语音呢？

答：关于语音收录的话，肯定还是要看市场的，现在来说的话我们还处于一个摸索阶段。随着今后市场的越来越大，可能会加入相对应的语种。

问：是否会专门推出更符合中国国情的“《无双》系列”，如《水浒无双》等相关作品么？

答：是呢！这个话题即使是在日本也是被热烈讨论的问题，现在可以说已经讨论过了各种各样的方案了，但是始终无法做出决定。

问：《讨鬼传》曾经在台湾地区展开过“御魂”设计大赛，今后是否有针对中国大陆的类似活动？

答：我们也很想做呢。不过这里想补充一点，当初的御魂大赛是“华人御魂大赛”，我们也有来自中国大陆的投稿，但是像您说的，确实最后获奖的人是一位台湾地区的画师。

问：“《海贼无双》系列”在国内也很受欢迎，是否有计划引进中国大陆呢？

答：我们（Koei Tecmo）只是这款游戏的开发商，而不是这款游戏的发行商，所以这款游戏会不会在大陆发行，这个问题不应由我们来回答。我们也不能做决定。

问：今后是否会让中国开发者与 Koei Tecmo 合作开发，让一些经典的历史名作复活呢？

答：怎么说呢，不能说没有这个可能性。我们（Koei Tecmo）有很多基于中国历史的作品，如《项刘记》、《水浒传》、《西游记》、《成吉思汗》等。如果 PS4 能够成功拓宽中国市场的话，我们也将为以中国作为主要市场进行开发，这就很有可能成为我们今后的策略了。

问：《讨鬼传 极》中“ホロウ”，中文版名为幻空，她的设定是来自现代世界的么？

答：在游戏发售前（指中国大陆版）就能了解到个地步，还真让人吃惊啊。想必应该玩的是日文版或者是其他海外的版本吧。这一点的话，还是希望大家能够通过实际游戏来感受，每个人都会有自己的理解。

问：是否会在中文版的《讨鬼传 极》中以 DLC 的形式追加如“年兽”等中国特色的怪物？

答：DLC 的话目前还没有这样的打算，但是假如今后有续作的话，很有可能会制作那些以异文化为背景的怪物。

问：《战国无双》在华语圈范围内也有一定影响力，但是为何没有中文化？

答：这是因为“《战国无双》系列”的（在华语圈的销售）数量一直都没有办法说服制作人去制作中文版。

问：《真・三国无双 7 猛将传 完全版》在港服和日服的 DLC，在国服版本中也会对应么？

答：全部会对应。但一些与其他版权方合作的 DLC 不能保证。

问：今后“《讨鬼传》系列”的作品还会追加新的任务种类么？或者追加超大级的怪物？

答：关于这一点我们的确有考虑到，我们的确也获得不少玩家关于这方面的意见今后会去考虑的。

问：诸如《北斗无双》等版权合作类无双作品的开发契机是怎样的？能否透露一下，下一个版权合作类的《无双》作品是否已经在开发中？

答：首先第一个问题的话，两种情况都有，既有我们向版权方提案，也有相反的情况。第二个问题的话，虽然还没有到能够公布的阶段，不过已经在开发了，是《无双》的项目。

采访过程中，两位制作人对于 UCG 精心准备的问题十分满意，采访的时间也为此延长了很多。而在采访结束后，两位制作人意想不到地叫住了我们，反过来问了我们两个问题。第一个问题是：“基于中国历史的故事里，除三国志外，中国玩家最希望做成游戏的题材有哪些？《无双》以外的题材也可以说。”笔者的回答是《水浒传》和《西游记》。然后笔者提到，版权作品中国玩家其实也很喜欢，日本很多有人气的漫画，中国也有很多人在看，这样的作品做成游戏的话也会很有玩家市场。”

而两位制作人的第二个问题就更有意思了：“《史记无双》和《水浒无双》，哪个会更受欢迎？”笔者的回答是：“如果论知名度的话《水浒》是要更高，里面的人物很深入人心。而且《水浒》的话有一本名著摆在那里，它的故事和战场构成都已经有参考的例子，还有人物的个性都设定好了。”希望笔者的回答能起到作用。（笑）

■左为铃木亮浩先生，右为森中隆先生。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

没有期待，就没有伤害

每当索尼有新的游戏主机发布时，总有一个游戏要被拿出来炒炒气氛，这几乎已经成了约定成俗的惯例——毫无疑问，我说的就是《最终幻想Ⅶ》。PS时代平台变更与惊艳进化自不必说，首发护航PSP 2000的《核心危机》也素质不俗，PS3发布会上的重制影像虽然只是忽悠，但好歹赏心悦目引人遐想，然而到了PS4上，大费周章专门请人上台公布"高清复刻版"的做法，只能说SE把"黔驴技穷"演绎得极具幽默感。于是在各个传播渠道上，你都可以看到惋惜、骂娘、嘲讽等众生百态。

曾几何时，我也满心期待着《最终幻想Ⅶ》能够完全重制，甚至天真地认为只要套上《核心危机》的引擎和玩法便是"宇宙神作"。然而随着阅历与思维的成长，也逐步意识到自己的想法有多么天真。暂且抛开完全重制一款PS平台的游戏需要多少人力物力不谈，一款在开发前就被寄予厚望的作品，对于开发商而言势必将会承受资金成本以外的巨大压力。然而摆在SE面前的还有另外一个问题，由于这并非是一款全新的作品，那么在期盼的呼声中，究竟有多少是原作的老玩家，又有多少是仅仅玩过或看过衍生作品的群体呢？这将在很大程度上左右游戏的开发方向——是应该保留老旧的场景切换、战斗系统，还是应该有所革新，做成更有现代感、更炫酷的游戏体验？前者固然能照顾老玩家，但显然不符合主流审美，那些期待着更强的动作性，有着电影版中那样华丽战斗的新玩家绝对无法适应，而后者所需要的付出很有可能超过一款完全的新作。

既然无法准确揣测大部分玩家的心思，Square Enix更不敢贸然开启重制计划，然而人气所带来的巨大商机显然不能轻易放过，于是就有了《G-Bike》这样的衍生游戏，于是就有了"次时代高清复刻版"，于是就有了克劳德等人气角色不断在其他游戏中客串登场，既没有风险，又能不断撩拨玩家的心弦，但这却让玩家们陷入了一次次期待与愿望落空的死循环。再者，作为一款深深打上野村哲也烙印的作品，重制版若交由其他人来打造于情于理都说不过去。虽然我绝对相信野村制作游戏的态度，然而开发周期已达八年之久的《最终幻想ＸⅤ》最终更换导演，《王国之心》更是许久没有家用机新作，可见在次世代平台游戏的开发中，野村与开发团队或是高层之间难免存在着一些问题，这或许也将是重制计划的一个阻碍。

"没有期待，就没有伤害"，这样的观点其实有些偏激，毕竟每个人都有向往所爱之物的权利。然而《最终幻想Ⅶ》已经被过度神化，不同的人对它都有着不同的标准和想象。即便《最终幻想Ⅶ》真的重制了，很有可能和期待中的完全不同。那么不妨留着这份想象，别再盯着《最终幻想Ⅶ》不放，对玩家、对SE、对作品本身而言，或许就不再会有伤害。 **[文：哪尼]**

> "'没有期待，就没有伤害'，这样的观点其实有些偏激，毕竟每个人都有向往所爱之物的权利。然而《最终幻想Ⅶ》已经被过度神化，不同的人对它都有着不同的标准和想象。"

拿什么拯救你？我的日式游戏

犹记得当年SE还不是手游大厂，Capcom还没开始跨平台，女性角色都会好好穿衣服，两个男角色关系亲密还是叫友情而不是搞基。不知道从什么时候开始，日式游戏不再那么纯粹，不再那么令人着迷。或许是因为日渐萎靡的市场规模，或许是技术实力遭遇瓶颈，又或者是难以满足玩家们越来越高的游戏标准。不管起因如何，日式游戏逐渐从人们视线中淡出已经是不争的事实。漫长的开发周期，人才的大量流失以及本身就千疮百孔的经济难题，让那些曾经以游戏帝国自居的厂商们逐渐失去了自我。不可否认，日本向来都是本土化极其严重的市场，除了需要大量进口农副产品外，其余内需基本都尽量自给自足。在电影、游戏、动漫等娱乐产业上更是如此。试想一下，我们几乎很少在电影院观看到日本出厂的电影，笔者印象中只有《名侦探柯南》的剧场版是凭票看的。而无数制作精良的日剧更是难以在国内的电视屏幕上看到，与大红大紫的韩国偶像剧形成了鲜明对比。这其中除了文化差异等原因外，最主要的还是本土市场固有化。

相信对大部分国内玩家来说，带你走进主机游戏世界的基本都是日式游戏。别的先不说，光是那经典的蓝色背带裤水管工，想必就没有几个不认识的。随后2000年初始阶段，PS2全世界范围的畅销，也让无数日本厂商赚的眉开眼笑。就是这样一些曾给玩家们带来无数欢乐的创意者们，却在利益的催促下，走上了背离玩家热情的道路。现在看来，光是角色和服装等扩展要素的DLC已经是很良心了，如果游戏没有让你课金买道具的设定那就是玩家们的"福气"。更为讽刺的是很多玩家能够接受这种做法并乐在其中，所以厂商们需要思考的问题就是如何在游戏中设置爆衣、乳摇或者哪套衣服可以拿来卖钱。并不是他们不想好好做游戏，而是根本没必要。从来都是需求带动市场经济，这在日式游戏身上看来真是一点都不假。

■最喜爱的游戏系列，没有之一

如果说日本没有正经做游戏的厂商，那确实有些以偏概全。依然有不少值得尊敬的开发者奋战在一线游戏领域，每到这个时候人们就会想起小岛秀夫，仿佛日本只有他力求撼动欧美巨头们的基石。实际上有想法的制作人还是不少的，只不过他们还没找到能够释放自己思想的平台。前阵子拿出了尘封已久的DC主机，时隔多年让《樱花大战4》的光盘再次转起，曾经对日式游戏的喜爱之情仿佛也在帝国华击团的主题曲声中回荡起来。感动过后依然被现实拉回原地，拿起次世代的手柄继续车枪球的美式之路。

这并非只是我思想的转变，而是找不到坚持下去的动力。但我也真心希望日式游戏也能重回起点，再次带给我不亚于上野公园邂逅的那份感动。 **[文：乐小游]**

> "不管起因如何，日式游戏逐渐从人们视线中淡出已经是不争的事实。漫长的开发周期，人才的大量流失以及本身就千疮百孔的经济难题，让那些曾经以游戏帝国自居的厂商们逐渐失去了自我。"

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果
NEWS REVIEW

THQ死亡真相

曾经的美国第三大游戏发行商究竟是如何一步步走向死亡深渊?

2008年全球金融风暴时,THQ与其他所有游戏公司一样股价暴跌,一名THQ前股东说:"作为一名股东,看到股价相对较快的下滑,我感到很震惊。但即便局面不大好,我还是很乐观。"

当时THQ确实处境艰难,但是谁的日子都不好过。即使是财务最稳健的公司都遭到重创,经济大趋势总是有起有落,很多THQ员工们都以为随着经济的复苏,THQ也将恢复元气。毕竟THQ曾是全球最大的游戏发行商之一,在美国仅次于EA和动视。

之后几年,主要竞争对手们果然逐步复原,但THQ却从此一蹶不振。甚至在股市重新走向上升通道时,THQ的股价仍在下跌。

最初THQ的股价是每个月跌几美分,在所有公司都下跌时,这并不会引起人们的警觉。然后它的股价是几美元几美元的跌。2012年当大部分对手都走出了危机,THQ的股票已经贱如草纸,被纳斯达克发出了摘牌警告。

■ THQ总部外的招牌。

6年前,THQ的股价超过30美元。这家位于加州阿格拉山的游戏发行商,通过动画影视作品的授权游戏崛起,曾是该类型的无冕之王。到2007年的巅峰时期,THQ拥有了超过15家工作室,其中大部分都是负责开发授权游戏。它在银行拥有5亿美元的现金储备,年营收超过10亿美元,授权游戏就像印钞机一样产生稳定的现金流。

> "害死THQ的并不是任何一个孤立的原因和事件,它曾是美国最成功的游戏公司之一,是一家10亿美元级的公司,它的衰落背后的原因非常复杂。"

然而到2013年,THQ的股价跌到了每股11美分。

很多人认为THQ的陨落主要原因是授权游戏的衰亡,也有人认为重金推出的uDraw画板式游戏控制器惨败才是罪魁祸首,局内人则认为是糟糕的管理和太多高风险的赌博害死了THQ。一位不愿意透露姓名的前THQ高层说:"害死THQ的并不是任何一个孤立的原因和事件,它曾是美国最成功的游戏公司之一,是一家10亿美元级的公司,它的衰落背后的原因非常复杂。"

用这名高管的话说,THQ这个巨人是"被蜘蛛咬了几百万口之后死掉的"。

消失的市场

根据规定,上市公司必须定期向投资者披露潜在的财务风险。THQ知道自己过于依赖授权的儿童游戏,因此每年都会在年报中详细说明如果押错注在错误的授权游戏上,可能会面临着很大的麻烦。但是年复一年,THQ每次都能给出令人满意的答卷——直到最后的几年。THQ终于碰上了真正的大麻烦,在其年报中也提到:授权的儿童游戏市场可能会消失!然后它就真的消失了。

THQ的全称是"Toy Head-Quarters",即"玩具总部",这反映了它的出身——早期它是一家玩具制造商。80年代末至90年代初,它在发行游戏的同时也在开发游戏盒玩具。到1994年,THQ完全转型为开发利润更高的游戏,这是因为他迎来了一位关键人物——1993年上任的CEO Brian Farrell,他陪伴THQ奋战到了20年后公司终结的最后一刻。

Farrell是一位性格随和的经理人,员工们眼中公认的"老好人"、"超级友好"、"说话很客气",总是与基层员工打成一片,"像个慈祥的老爷爷"。在Farrell的带领下,THQ从一家籍籍无名的小玩具公司成长为享誉全球的游戏公司。

在90年代和2000年代初,授权游戏是一个稳妥的商业方向,美国大部分主要游戏发行商都做授权游戏,但是较为分散。而THQ则是一个授权游戏专业户,重金签下了一个又一个重要作品的授权。每年都会有新的热门动画电影或电视剧崛起,只要拿下授权,着迷的孩子们肯定会买游戏版。THQ凭借其授权游戏的优秀战绩而连续拿下了迪士尼、皮克斯和Nickelodeon的授权,以及美泰玩具授权的芭比娃娃和风火轮系列。

THQ能够顺利获得大牌作品的授权,并不是出的钱更多,而是其对儿童授权游戏市场更了解,其专业形象深入人心,过往作品的成功率足够高。简单来说,将热门动

画授权给 THQ 改编游戏更令人放心。

2007 年，THQ 的收入超过了 10 亿美元，PS2 的装机量早已超过一亿台，家长们都很放心地给孩子们买授权游戏。《汽车总动员》的游戏版是那一年最畅销的游戏之一。但是到了 2007 年底，THQ 开始碰到了意想不到的问题——过去 THQ 的成功建立于一个前提，即主机要有足够大的装机量，这样家长才会给他们的孩子买对应的游戏。但 X360 与 PS3 的起步非常缓慢，而且大部分游戏以成人向为主，主机购买者都是成年人，家长给孩子买高清主机的很少。THQ 以为这次世代转型会跟 PS 转型到 PS2 一样，玩家自然而然地升级到高级主机。所以它像过去一样押重注在家用机的授权游戏上。但是这一次玩家流失到了 THQ 料想不到的地方——手机平台。

2007 年 iPhone 的上市是一个划时代的事件，智能手机的时代开始到来。更便宜、更简便的手机游戏成为最适合低龄玩家的平台。对游戏厂商来说，开发成本低，发行成本更低。而对家长来说，买个游戏只要 1 美元，孩子们照样玩得欢，那么何必还要去买五六十美元的家用机游戏？

■ Brian Farrell 陪 THQ 走到了最后，却没能够让其走出低谷和危机。

在低龄授权游戏已经悄然转向手游平台时，THQ 仍未察觉到风向的转变，继续与授权方签订了为期数年的昂贵授权协议。前 THQ 高级制作人 David White 说：“我们支付了高昂的授权费和权利金才拿到这些 IP，虽然早期的《海底总动员》、《超人总动员》、《汽车总动员》等游戏表现很好，但是后期游戏却很惨淡。”

■ PS2 时期是 THQ 的黄金岁月，影视题材改编作品是其主力产品。

White 说，问题就在于 THQ 与皮克斯、Nickelodeon 等公司签订了太多的长期限授权协议，当市场出现剧变时，THQ 已来不及回转，该支付的授权金还要照常支付，结果曾经的王牌变成了索命符。而且很多合同中还规定每年必须推出一定数量的游戏，意味着 THQ 明知道亏本还是要硬着头皮继续开发。

授权游戏的合同期限向来就暗藏风险，如果合同有效期内行情变好，游戏公司就能获得可观的额外利润，但是如果市场环境恶化，游戏公司也只能自己吃哑巴亏。早在上世纪 80 年代初，雅达利支付了 2000 万美元巨资获得电影《ET》的游戏授权，这在当时是闻所未闻的巨资授权。雅达利为了收回巨额成本生产了数百万张卡带，结果只卖掉一百万张，剩下的全埋进了垃圾场。为何雅达利宁愿把游戏埋了也不肯打折销售？就是因为每卖掉一张游戏就要向版权方支付一定金额的权利金，卖的越多亏得越多，还不如直接填埋。

“我们确实做了一些很有问题的商业交易，”一位不愿透露姓名的前 THQ 高管说。“到最后，我们还要不断为 Nickelodeon 的游戏擦屁股，尽管我们已经不做好几年了。我们还是欠了一大笔钱。”

White 认为，THQ 在授权儿童游戏市场的失败就在于合同期限太长，一般一签就是三个生产周期，一个周期 14 到 16 个月，一个合同期就长达 4 年。之所以签这么长时间，是因为 THQ 害怕失去授权，它的生意太依赖这些游戏，如果中途被其他公司抢走了授权，可能就失去了业绩保障。换句话说，早期授权儿童游戏的安稳环境把 THQ 养得过于安逸了，失去了开拓新市场的勇气，只想牢牢抓住自己的立命之本。在 THQ 内部分成了两派，一派认为应该稳妥，继续拿授权，另一派认为应该扭转方向。

当授权儿童游戏市场急转直下，THQ 清楚地知道自己的前方只有两条路，一条是全面拥抱手机游戏，另一条是专注于 3A 大作，迎合核心家用机玩家，建立自己的原创 IP。要选择前者，需要进行一次激进的转型。THQ 在手游方面毫无经验，旗下十几个工作室的几千号人都是做家用机游戏，要让他们突然一股脑儿全去做手游并不现实。

拥抱核心游戏似乎是一个更稳当的选择，但 Farrell 和他的智囊团不愿意就此放弃授权儿童游戏。他们相信市场仍然存在，只是需要寻找新的方式。2008 年，Farrell 决定成立核心游戏部门，将 3A 大作作为公司的主要方向，同时仍然牢牢抓住授权游戏市场，保留儿童与家庭游戏部门。

痛苦的转型

THQ 转型到核心游戏后，吸引了很多制作人和企业高管的注意。过去 THQ 虽然公司规模大，但是低技术含量的授权合同游戏无法吸引顶尖人才，3A 大作才是吸引优秀人才的利器。Danny Bilson 就是在这个时期加入了 THQ。他曾负责了《模拟人生》、《荣誉勋章》等顶尖游戏系列，在好莱坞也有丰富经验，曾是一个小有名气的编剧。THQ 将他聘请为 3A 游戏业务的负责人。

“我看到机会到来，能够做出一些重大的变化，带领这家公司走出授权游戏，”Bilson 说。“他们想做原创 IP，所以我认为能够把它盘活，做出改进，提高整体质量。”

Bilson 以副总裁的身份加入了 THQ，负责核心游戏部门，同时对非核心游戏项目也有发言权。在公司内，他是一个具有号召力的人物。知情人士说，他是一个亲力亲为，

从不废话的人，与那些倚老卖老的员工关系不好。也有人说他不尊重儿童和休闲游戏，试图干涉太多项目，结果成为一些项目的绊脚石。

“我经常听到的一个抱怨是说 Danny 老是会到工作室里，要求做一系列的设计修改，而他们又预算紧张最怕修改。”一位不透露姓名的前高层说。“但是在 Danny 看来，需要给尽可能多的呼吸空间才能做出好游戏，所以他一旦看到有哪些设计问题就要求改，至于延期什么的后面再想办法。”

THQ 核心游戏部门的所有人都认为他们正在朝着正确的方向前进。当他们开始制作 MMORPG 时，Brian Farrell 要求所有人都要深入游玩《魔兽世界》，但是他自己只玩了 6 级就退了，Danny 玩到了 80 级。

据内部人士称，每次在《生化奇兵》、《使命召唤》这种大作发售后，Danny Bilson 第二天就要到公司召开会议，跟大家说：“妈蛋，我玩到了早上 4 点，你们对这游戏怎么看？”了解 Danny 的人说，他是一个感性的人，会根据他所认为的玩家喜好做决定，而不是根据数据做决定。

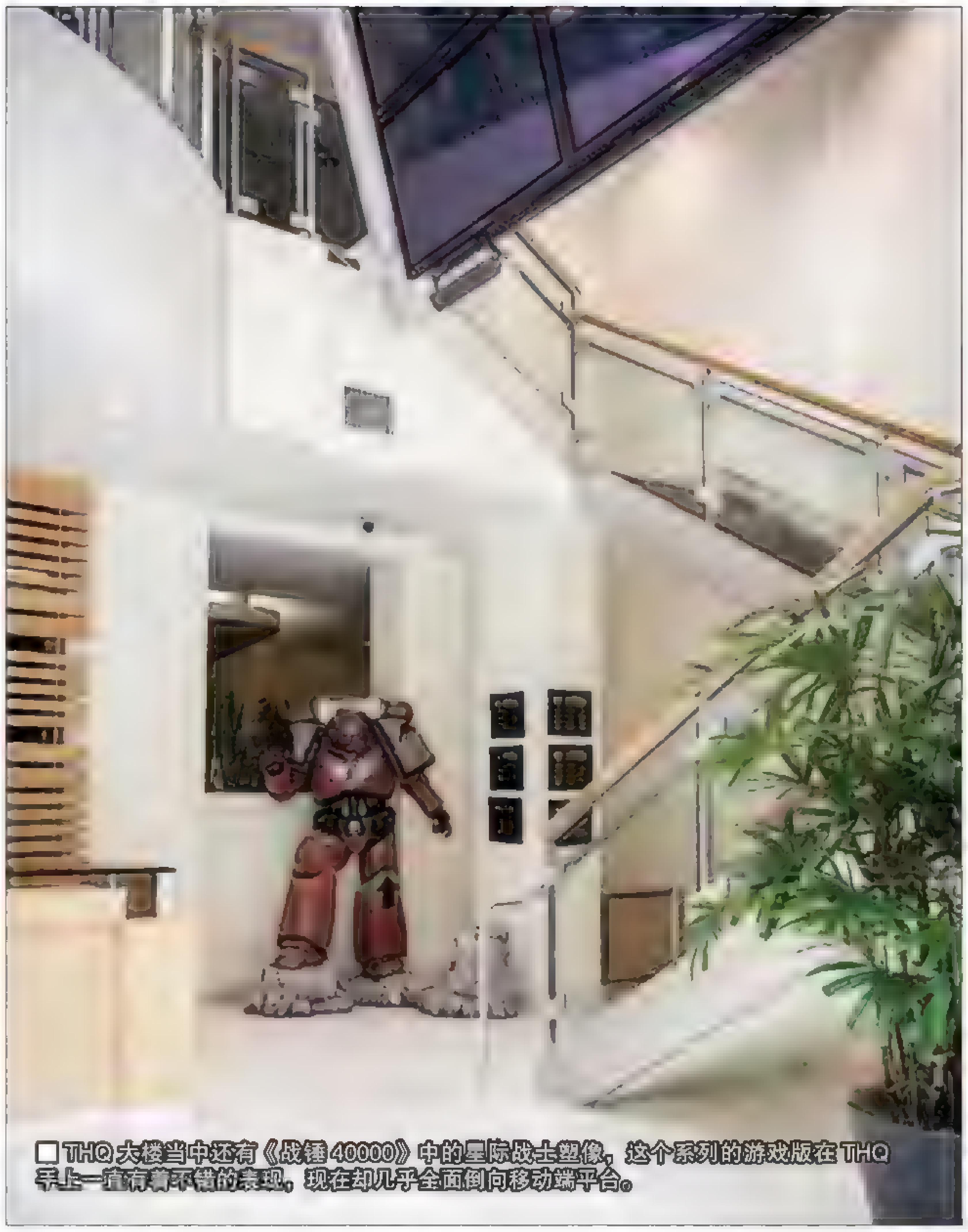
“Danny 是一个玩家，他玩的游戏非常多……简直是什么游戏都玩，而且他对这些游戏非常了解。他不像其他高管那样只是应付地玩一下，而是因为真的喜欢。”

核心游戏团队对 Danny 很有信心，但他们同时认为 THQ 舍不得完全放手授权游戏造成改革举步维艰。2008 年 Danny 加入 THQ 时，公司总共有超过 15 个工作室。在他加入 6 个星期后，他的上司关闭了 5 个工作室，将总开发预算缩减了将近一半。他被招进来的目的是提高游戏质量，但 THQ 却已经把开发优质游戏所需的资源取消了。Danny 说：“我认为，做优质游戏首先需要时间和金钱，然后还要人才。THQ 的资源不足以和其他大发行商竞争，我刚进去的时候，他们做什么都想尽量便宜点。”

过去 THQ 开发一款游戏的预算不会超过 900 到 1200 万美元，这里面还包了市场营销费用。而在 3A 大作领域，单是游戏制作费用就是 2000 万美元起步，不包含市场营销和渠道费用。Danny 为游戏工作室争取了更多的时间和金钱，在他手上也批准了一些极具潜力的大作，比如后来横扫 E3 展的 Turtle Rock 射击游戏《进化》。但在 THQ 内部存在着地盘之争，核心游戏团队与那些不愿放手授权游戏的存在着冲突。虽然 Farrell 一次又一次地说核心游戏才是 THQ 的未来，但是对授权游戏的留恋一次又一次地妨碍了核心游戏的开发。

▲ 2014 年 8 月 2 日，Dave Davis（左）与 Danny Bilson（右）回到位于加州 Agoura Hills 的 THQ 总部旧址，谈起往事，两人神情凝重。

■《进化》其实是 THQ 的一手皇牌，拥有拯救整个公司的潜力，却没有等到被推出市场的那一刻，最后变成了 2K 的拳头产品。



□ THQ 大楼当中还有《战锤 40000》中的星际战士塑像，这个系列的游戏版在 THQ 手上一直有着不错的表现，现在却几乎全面倒向移动端平台。

对授权游戏留恋的其中一个表现就是过于坚持首发时间。因为授权游戏最重要的就是档期必须与其授权作品同步，宁愿牺牲游戏质量也绝不会错过电影版上映档期产生的社会关注效应。这种习惯性思维就导致 THQ 高层对于核心游戏的发售时间也卡得很紧，以至于在一些需要做出重大改变才能让游戏变得更好时，最高层往往会因为“会错过发售档期”的理由而拒绝。前 THQ 核心游戏部门高级副总裁 Dave Davis 说：“这方面在 THQ 往往是没得谈，他们会说，你说了 7 月 15 日发售那就得 7 月 15 日发售。”

THQ 的战略级大作也遭到这种思维定势的影响，比如 Kaos 工作室的某款浓厚政治色彩的军事射击大作。虽然该作最后盈利了，但是业界评价惨淡，因评分太低曾导致 THQ 股价暴跌，被认为是 THQ 没有能力打造 3A 大作的表现。游

> THQ 的核心团队对高层的决策越来越失望。他们发现这家公司一边喊 3A 大作的口号，一边还是过去的授权游戏作风。业界分析家指出，当时 THQ 推出的几款核心游戏其实方向都正确，就是没有打磨好，投入的钱和时间不够，THQ 就败在这里。

戏的实际销量也没有达到THQ的预期。前THQ开发者们表示，这款游戏需要更多的时间打磨，如果再给6个月的开发时间，绝对会有巨大的改变。但是为了赶在年末商战的关键时期发售，THQ还是决定急匆匆地将它推向市场。

Davis认为，Brian Farrell和他的管理班子在内心中还是留恋授权游戏，没有意识到3A大作需要更多时间、更多钱和更多的项目管理灵活性。“XXX儿童授权游戏不需要看Metacritic的评分，游戏该发售时就发售。Brian从来都是这种思维。”

THQ的核心团队对高层的决策越来越失望。他们发现这家公司一边喊3A大作的口号，一边还是过去的授权游戏作风。业界分析家指出，当时THQ推出的几款核心游戏其实方向都正确，就是没有打磨好，投入的钱和时间不够，THQ就败在这里。

从2008年开始，中等水准的游戏已经没市场了，玩家只玩最好的游戏。于是等到THQ想明白的时候，已经来不及了。

新旧势力冲突

当THQ核心游戏部门越来越郁闷之时，授权游戏部门更加沮丧。从2008年开始，越来越多的预算被挪到核心游戏，而授权游戏部门的游戏数量要多得多。负责该部门的是Martin Good，他加入THQ多年，从澳大利亚区域销售员开始做起，后来被提拔为儿童、家庭与休闲游戏部门的执行副总裁。一些了解他的人说，Martin Good是一个很好相处的经理人，但是缺乏战略能力。

当时Farrell经常在媒体采访时大谈未来THQ将依赖核心游戏，但与此同时却批准开发了一大批的授权儿童游戏，儿童游戏部门的员工们都感到困惑。White说：“这简直是在践踏大家，我们一个星期工作六七十个小时做这些东西，尽可能做到最好，但是公司的CEO却说我们根本不在乎你们做什么……”

两个部门间的关系不可避免地走向恶化，据Davis说，当时感觉THQ屋檐下有两家完全不同的公司，二者之间几乎没有任何交集。“我目睹了憎恨的滋生，”Davis说。“当时的感觉是儿童和家庭游戏一个又一个的出，而核心向大作是等了又等。于是走到各个部门你都会听到各种不满的议论，他们会说所有钱都给了那些大作，这些钱都是从那些小预算的游戏里挤出来的。”

而Farrell就像一个父亲，耐心地对孩子们说不要打架了，但是他们要继续打也无可奈何。

2009年授权游戏的收入开始干涸，而核心游戏部门也不知道自己能否做出《使命召唤》级别的游戏，两个部门间的对立正在加剧。THQ的收入状况不断恶化。Farrell急切地希望核心游戏部门做出点成绩出来，于是急匆匆地推出了他们自己的网络游戏——《战锤40000在线 黑暗盛世》。

当时看着《魔兽世界》上千万的用户，每月近亿美元的收入，眼红的Farrell相信THQ只要取得一点市场份额就能稳定住未来几年的收入。管理层已经测算过，别说是一千万用户，哪怕只是一个零头，就是一个巨大的收入来源。他们将用户数目标制定为100万。

但是THQ完全低估了网游开发与推广的难度，THQ本身在该领域更是缺乏专业人才，做网游的风险比单机大得多。一位THQ经理说，公司决定做网游时，客服组只有两个人，公司里做QA的组也只有三四十人。“我感觉当时他们的想法就是，做个网游可能要花7000万美元——这没什么，我们能赚回来。但他们没有意识到要招300多人，还有要买多少服务器。”

THQ的其他人也反对盲目追求网游，在这方面THQ毫无经验，就连网络多人游戏都欠缺经验，更别提要服务几百万人的大型网游了。核心游戏部门的开发者们表达了他们的担忧，而儿童与家庭游戏部门更觉得这年头简直是疯了。该项目在苦撑了多年之后终于被放弃，其中所涉及的资源之大之广是Farrell做梦也没想到的。结果几百万美元的研发费用全都白白烧掉了。

而这一切只是开始。

危机模式

THQ究竟是什么时候开始真正迈向深渊的？对此THQ的职员们有不同的看法。不过有一点是所有人都同意的：到2011年感恩节，THQ已真正开启危机模式。

在那个月之前，THQ推出了第二代uDraw平板式控制器，这是为PS3和X360推出的画板控制器，第一代在一年前发售，是Wii专用周边，销量还不错。没想到第二代完全卖不动。一位内部人员说，当时在管理层会议上讨论uDraw的销量数字时，有人问小数点是不是标错了，因为这销量数字简直是低的离谱！

休闲游戏观察者们通常将THQ的倒闭归咎于uDraw，不过内部知情人士称，uDraw背后的故事远比表象复杂。

为Wii设计的第一代uDraw研发项目从澳大利亚墨尔本开始。项目推动者是两名营销与公关经理——Chris Wright与Drew Taylor，他们曾参与开发了NDS的动作冒险游戏《Drawn to Life》，在该作中，玩家使用触控笔在游戏世界里绘制平台与物件，实现与游戏角色的互动。该作在业内大获好评。之后THQ在Wii上开发了一个续作，用遥控器手柄取代触控笔。

“Drew当时在用一款Wacom平板，在一次讨论时，我们提出‘为什么不给这款游戏做个平板？’”Wright说。

当时各类带来全新玩法的游戏控制器周边大流行，《摇滚乐队》与《吉他英雄》风靡世界，单款游戏与周边销售额能超过10亿美元。Farrell在会议上问大家：“下一个流行的周边将会是什么？THQ如何能抢占市场？”

Wright和Taylor做了一个PPT，提出一种平板式设备，让玩家能在Wii上玩《Drawn to Life》那样的游戏，他们还提出一大堆能利用该设备游玩的游戏，让玩家能创造自己的关卡。当时有很大权限的Danny Bilson看了之后也很感兴趣，很快批准项目启动。

“这事有些不可思议，从市场部的人提出的游戏项目竟然被批准，这是闻所未闻的。大家都有创意，但是大部分市场人员的创意显然不是那么靠谱，毕竟咱们不

是做产品的。我们不知道工作室是怎么运作的，所以他们不听我们的。" Wright 说。

这事至少证明 Danny Bilson 是一个乐于接受各方面意见的人。Wii 的一代 uDraw 确实获得了不错的成绩，仅在美国就卖掉了 100 多万台，发售首周就被抢购一空。可惜的是 THQ 的生产管理太差，无法加紧赶制，没有给欧洲和澳大利亚的圣诞商季提供足够的货源，结果白白错失商机。尽管如此，uDraw 的成功令人兴奋。孩子们喜欢，家长乐意买，THQ 总算是难得地成功了一次。

一年后，THQ 再接再厉推出了 PS3 和 X360 版，这次迎接他们的是灾难。

Bilson 说："我从来不支持做这产品的次世代主机版本，我们没有一个主力软件能把这硬件推起来。我认为这种产品在 PS3 和 X360 上找不到市场。"此外该产品的上市实机也很不巧。当时微软投入了上亿美元铺天盖地地宣传 Kinect，目的是使该产品成为高清时代的通用体感设备。这对其他周边产品不可避免地产生排挤效应。

核心游戏部门不止一次地对高清版 uDraw 提出反对，除了没有配套的游戏外，PS3 和 X360 玩家对于非手柄玩法的休闲游戏都不太感冒。uDraw 面向的是较低的年龄层，而 PS3 和 X360 玩家年龄都比较大。Davis 说，尽管他们可以提出意见，但负责该项目的儿童与休闲游戏部门与他们几乎是完全独立的，他们可以决定自己的预算怎么用。就像休闲部门也可以对核心部门的游戏提出意见，但采不采纳是另一回事。uDraw 项目的最终决定权在 Martin Good 和 Brian Farrell 手上。曾参与该项目的一个经理说，他并不反对 THQ 推出高清版 uDraw，他认为问题主要在于 THQ 没有为它提供强有力的游戏。他说："发行商的业务模式问题在于，你每年、每个季度都要做预算，每个游戏要提前很长时间预测销量，可能是在游戏发售的三年前。然后再每年预测，不断更新。在它快要发售的那一年，市场完全不一样了……"

2011 年 THQ 已经明显不能达到财务目标，那一年圣诞商季的两大主力是《黑道圣徒 3》和 uDraw，前者销量有保证，但是单靠这款游戏根本不够。而后者有过成功经历，就算高清平台上市场不同，也只能死马当活马医。

分析家认为，从资金流的角度来说，uDraw 是 THQ 的致命一击。生产与发行硬件产品的成本极高，对于一个本身已经奄奄一息的公司来说，这种失败的后果是无法承担的。THQ 的资金很快枯竭，陷入了资不抵债的境地。

罪魁祸首

2012 年，THQ 减少到了 5 个工作室。在此之前，作为罪魁祸首的儿童与家庭游戏部门被关闭，包括 Martin Good 在内的所有员工被裁，THQ 全面赤字。uDraw 让 THQ 元气大伤，《暗黑血统 Ⅱ》、《黑道圣徒 3》等核心游戏的利润根本不足以弥补。

"当时他们开始谈找风险投资注入，或者让其他公司收购我们，从未讨论公司关闭或者破产。" Davis 说。

很多留在 THQ 直到最后的员工期待次世代主机的首发能够成为 THQ 的转折点，当时已经有多款原创 IP 在面向次世代主机研发中，包括《进化》和《刺客信条》制作人打造的历史题材开放世界游戏《1666》，而在次世代主机初期，原创 IP 的成功率很高。一名内部人员说，如果 THQ 能够撑到新主机发售，也许能有翻身的机会。"如果坚定按照新 THQ 的改造计划来执行，彻底剥离儿童授权游戏，我们有很大的机会翻身。我们的产品阵容很强，有很多真正值得兴奋的游戏。"

2012 年，THQ 引进了顽皮狗工作室联合创始人 Jason Rubin 担任总裁，希望他能对公司进行改组。THQ 希望通过 Rubin 将公司卖给洛杉矶的风投公司 Clearlake 资本集团，从而将 THQ 从上市公司变成私有化公司，这样 THQ 将获得新生。

当时 Farrell 辞退了 Bilson 和 Davis。Davis 猜测 Rubin 打算亲自接管核心游戏部门。THQ 的很多人都相信 Rubin 能够拯救这家即将倒闭的公司，他们能一直留在 THQ 不走的理由就在于此。

2007 年 THQ 的股票市值超过 20 亿美元，到 2012 年底，市值已经跌到了 1200 万美元。Clearlake 的收购价高达 6000 万美元。内部人士称，如果当时这起收购成功执行，THQ 可能至今依然存在。当时收购已经走到了最后一步，THQ 都已经准备了宣布收购成功的内部邮件。

不过也不是所有人都认为卖给 Clearlake 是个好主意。THQ 的很多债主就认为 6000 万美元的收购金额太低，显然都不够还债。他们还抱怨 THQ 没有找其他潜在买家竞价。

美国破产法院法官 Mary Walrath 最终否决了并购申请，理由就是此举可能会损害 THQ 债主的利益。法官要求 THQ 将公司资产分割后分别销售，也就是变卖资产抵债。

"直到那时，我们才知道这次真的撑不过去了，"一名在 THQ 工作到最后的员工说。"破产法庭一般是首先根据员工的利益来做判决，而不是优先考虑投资人的利益，所以本来我们应该是有很大的机会成功卖掉。所以说最终把我们搞死的是法庭的决定。"

呆到最后一刻的员工们相信 Jason Rubin 会将 THQ 带到次世代主机。有人相信哪怕是熬到《地铁 最后之光》和《英雄连 2》发售，THQ 可能就有足够的钱撑到新主机发售。分析家认为，如果 THQ 能够有 6000 万美元，再撑上半年时间，可能就会摆脱倒闭的命运。也有人抱怨 THQ 的那些董事们，在公司陷入困境时没有做出任何措施，眼睁睁看着股价暴跌。

THQ 倒闭后，商业与法律机构代表他们的客户向 THQ 提出诉讼，有些是与 THQ 拿到的授权有关，有些是游戏预售的款项未支付，有些官司拖到现在都没审结。THQ 留下的遗产被拍卖给各种公司用于抵债，这些游戏转手之后没多久就上市了，《南方公园 真理之杖》与《英雄连 2》在今年初发售。《进化》预定明年初发售。Nordic Games 在今年初购买了 THQ 的商标，今后可能会以 THQ 的名义发行游戏。

"我所认识的所有人都在不知疲倦地努力改变公司的命运，" Danny Bilson 说。"我入职的时候这家公司已经苦撑了 6 个星期，我加入后苦撑了 4 年半，在这样的环境下，大家还是不知疲倦地努力着。我们没有办法做到所有的决策都正确，但我们已经尽力了。"

> "发行商的业务模式问题在于，你每年、每个季度都要做预算，每个游戏要提前很长时间预测销量，可能是在游戏发售的三年前。然后再每年预测，不断更新。在它快要发售的那一年，市场完全不一样了……"

GOLDEN EYE 黄金眼 CROSS REVIEW

COS角色 雾香
出自《光明之响》
Coser 秋沙雨

光明之响
シャイニング・レゾナンス

PS3

21

■SEGA
■2014年12月11日

【游戏简介】SEGA旗下经典的“《光明》系列”最新作终于重登家用机，本作是一款故事传统的王道RPG。由著名画师Tony担当人设，可控制角色多达7人。游戏有着强调动作要素的爽快战斗系统，并融入了带有演奏要素的“B.A.N.D”系统。往作的角色好感度系统得以延续，在战斗之余与各角色培养感情也是一大乐趣。

游戏的画面算得上达标，3D建模完美还原了Tony的人设，大部分场景都做得很漂亮。战斗中融入的要素很多，上手也并不困难，初玩很有新鲜感，角色好感度相关的系统也能杀掉玩家大把的时间。但诸如BOSS与杂兵强度不平衡，地图与地图之间无法快速传送，支线任务单调等问题也让游戏的素质略打折扣。

作为“《光明》系列”的最新作品，精美的场景与华丽的人设确实让人眼前一亮。不过深入尝试后，糟糕的攻击判定、蹩脚的迷宫设置以及稳定性较低的帧数令游戏的体验大打折扣，地图看似不小，实际上能够探索的内容却很少。表现尚可的配乐以及良好的中文字幕可以说是本作最大的加分点。

人物建模十分还原原画，不过动作有些生硬，剧情过场如同文字冒险游戏一般。**存档点的位置在小地图上没有标示，很多BOSS战前都无法存档让人很有压力。**无缝战斗的切换很快，战斗的手感尚可，但是打击感较差，变身时的演出较长，在后期的战斗掉帧比较明显。

高达破坏者2
ガンダムブレイカー2

PS3/PSV

热血推荐 25

【游戏简介】《高达破坏者2》在前作的基础上有着十分喜人的进化，可使用的部件数量达到100以上，在此基础上追加了许多新武器，同时在战场里追加了搭载系统，还实现了与巨大MS、MA乃至战舰的战斗，日后免费配信的任务与机体也能够扼杀玩家们不少游戏时间。

双刃剑的手感很棒，有种在玩割草游戏的爽快感。**搭载系统做得很出色，还能从敌人的手上夺取载具。与大型敌人的对战十分有魄力。**部件升级系统让组合的自由度上升不少，可涂装的部位和涂装种类也有所增加。新加入的机体数量很多，换上熊霸Ⅲ的脚之后会变得很有意思。

除了画面之外，游戏在各个方面都有了进化。战斗手感比起前作更舒适，追击系统形成的高连段非常爽快，丰富的地形变化和载具系统也让任务有了更多的变化，零件数量的大幅追加也让玩家更有刷刷刷的动力。全语音的剧情过场颇厚道，不过原创BGM素质比较一般，动画作品的配乐数量少，代入感稍显不足。

在维持整体系统特点的情况下，零件系统加入升级要素的设定非常值得赞赏，可以让玩家按照自己的喜好拼装机体而不需受到性能限制，同时精美的同伴人设也是亮点，但是长按□键开补给箱和出招动作重叠的设计有欠考虑，需要换区的战场也让爽快度有所下降，加上战斗过程缺乏变化，玩久了有点闷。

最终幻想 冒险者
FINAL FANTASY EXPLORERS

3DS

18

■Square Enix ■动作角色扮演
■2014年12月18日 ■日版

【游戏简介】“《最终幻想》系列”在3DS平台上的全新外传作品，玩家将扮演一位冒险者到一座岛上为了调查一座水晶进行探索。游戏支持4人联机并强调动作要素，可供玩家选择的职业多达19个，每个职业都有丰富的技能。此外还可以收集野外敌人的魂石，让它们成为伙伴加入队伍。

丰富的职业种类和技能数量是本作的一大亮点，通过收集魂石能让怪物加入队伍的设定也比较有趣。战斗系统虽然强调动作要素，但却没有跳跃或者回避动作，而且魔法攻击的判定很诡异，比如初期的雷魔法太远太近都打不到人，部分场景做得很大但敌人数量太少，整体素质让人失望。

操作感和动作性的生硬比起体验版没有太大的改观，尤其是要靠组合键才能释放技能使得游戏更像是传统的慢节奏RPG。虽然装备和素材种类繁多，但界面设计合理，管理起来不会繁琐。**装备升级和众多的职业要素本应有不错的耐玩度，可是缺乏剧情的接任务、刷刷刷的框架又容易让人厌倦。**

游戏虽然强调动作要素甚至取消了等级概念，战斗里却没有回避动作，打BOSS的时候只能眼睁睁看着对方冲过来而自己束手无策。收服怪物同伴虽然能满足收集控，但是实战中它们的AI不敢恭维。此外还有很多不人性化的地方，任务设计得单调乏味，除非是“FF”系列忠实粉丝，否则不推荐。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

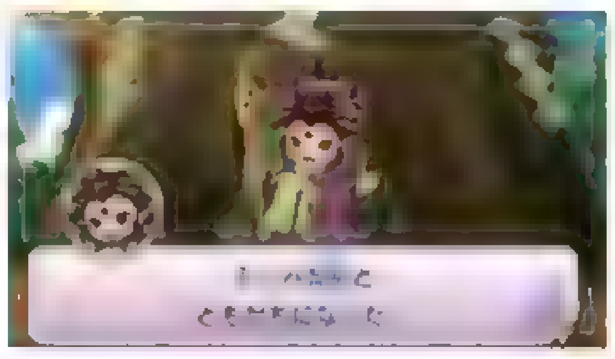
日本 JAPAN TOP 10

统计期间 12月8日～12月14日

1 妖怪手表2 真打

妖怪ウォッチ2 真打

3DS NEW



本周 1,244,171 套 累计 1,244,171 套

●Level 5 ●角色扮演 ●2014年12月13日

2 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

ポケットモンスターオメガルビー·アルファサファイア

3DS ➡

本周 152,384 套 累计 1,950,481 套

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 NEW	横行霸道V グランド・セフト・オートV	Rockstar Games	动作冒险	2014年12月11日	81,659 套	81,659 套
4	Wii U ↓	任天堂全明星大乱斗 for Wii U 大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	2014年12月6日	79,005 套	306,533 套
5	PS3 NEW	光明之响 シャイニング·レゾナンス	SEGA	角色扮演	2014年12月11日	67,282 套	67,282 套
6	3DS ↓	任天堂全明星大乱斗 for 3DS 大乱斗スマッシュブラザーズ for 3DS	Nintendo	动作	2014年9月13日	47,393 套	1,835,852 套
7	3DS ↑	妖怪手表2 元祖·本家 妖怪ウォッチ2 元祖·本家	Level 5	角色扮演	2014年7月10日	32,168 套	2,958,112 套
8	3DS ↓	怪物猎人4G モンスターハンター4G	Capcom	动作	2014年10月11日	29,418 套	2,255,273 套
9	Wii U ↑	马里奥赛车8 マリオカート8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	24,938 套	778,808 套
10	PS3 NEW	刺客信条 叛变 アサシン クリード ローグ	Ubisoft	动作冒险	2014年12月11日	17,656 套	17,656 套

《妖怪手表 2 真打》首周轻松就突破了百万销量，接近了“元祖本家”双版本的合计首周销量，可见日本的这股妖怪热潮不降反升。主机方面由于 DQ 限定版的发售，PS4 本期销量大幅猛涨。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	83,041	+30.3%	652,876
PS4	68,041	+326.0%	906,566
N3DS	34,676	+35.8%	272,988
Wii U	27,334	+11.7%	535,886
3DS LL	24,475	+41.3%	1,353,615
PSV	24,039	+7.5%	1,019,362
3DS	14,911	-61.6%	504,421
PS3	7,803	+37.4%	436,783
PSV TV	974	-1.2%	71,916
XOne	724	-8.4%	41,212
X360	102	-46.0%	9,566
PSP	8	0.0%	97,711

美国 USA TOP 10

统计期间 11月30日～12月6日

1 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire

3DS ➡

本周 272,766 套 累计 1,752,134 套

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

2 使命召唤 先进战争

Call of Duty: Advanced Warfare

X360 ↑

本周 196,834 套 累计 1,504,298 套

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 ↓	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	2014年11月18日	176,985 套	1,088,251 套
4	Wii U ↑	任天堂全明星大乱斗 for Wii U Super Smash Bros. for Wii U	Nintendo	动作	2014年11月21日	165,411 套	837,279 套
5	XOne ➡	刺客信条 大革命 Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	动作冒险	2014年11月11日	163,516 套	776,054 套
6	XOne ↑	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	151,175 套	1,636,778 套
7	3DS ↑	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	145,708 套	1,554,176 套
8	PS3 NEW	王国之心2.3 最终混合版 Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX	Square Enix	动作角色扮演	2014年9月2日	138,932 套	138,932 套
9	PS4 ↑	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	124,341 套	1,348,031 套
10	X360 ↑	麦登NFL 15 Madden NFL 15	EA	体育	2014年8月26日	123,083 套	951,278 套

从升降幅比较来看本期美国榜主机销量整体下滑，这是因为上期正值黑色星期五的疯狂销售状况。值得一提的是 Xbox One 近期大力促销，使得周销量排名终于超过了 PS4。至于游戏方面则是毫无疑问地成为了年度大作的天下。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	270,849	-57%	5,252,657
PS4	191,713	-57%	5,960,009
3DS	155,769	-51%	13,776,651
Wii U	84,220	-47%	3,296,666
X360	63,123	-68%	44,072,792
PS3	27,672	-72%	26,519,481
Wii	16,088	-50%	41,670,342
PSV	12,669	-64%	1,925,381

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

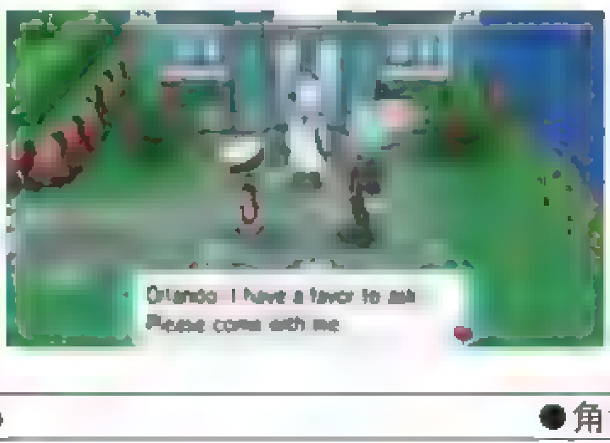
关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 11月30日～12月6日

1 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

3DS 已发售3周



Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire

798,523 套 | 5,069,305 套

●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日

2 横行霸道Ⅴ

PS4 已发售3周

Grand Theft Auto V

575,766 套 | 3,638,321 套

●Rockstar Games ●动作冒险 ●2014年11月18日

3 任天堂全明星大乱斗 for Wii U

Wii U 已发售3周

Super Smash Bros. for Nintendo Wii U

●Nintendo ●动作 ●2014年11月21日

本周 530,190 套 累计 1,497,711 套

4 飙酷车神

PS4 已发售1周

The Crew

●Ubisoft ●竞速 ●2014年12月2日

本周 370,581 套 累计 370,581 套

5 使命召唤 先进战争

PS4 已发售5周

Call of Duty: Advanced Warfare

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

本周 347,057 套 累计 4,361,912 套

6 使命召唤 先进战争

X360 已发售5周

Call of Duty: Advanced Warfare

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

本周 335,899 套 累计 2,543,403 套

7 王国之心2.3 最终混合版

PS3 已发售10周

Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

●Square Enix ●动作角色扮演 ●2014年10月2日

本周 321,317 套 累计 462,911 套

8 使命召唤 先进战争

PS3 已发售5周

Call of Duty: Advanced Warfare

●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日

本周 288,987 套 累计 2,730,295 套

9 孤岛惊魂4

PS4 已发售3周

Far Cry 4

●Ubisoft ●主视角射击 ●2014年11月18日

本周 278,356 套 累计 1,660,443 套

10 刺客信条 大革命

XOne 已发售4周

Assassin's Creed. Unity

●Ubisoft ●动作冒险 ●2014年11月11日

本周 266,448 套 累计 1,426,213 套

育碧的赛车新作《飙酷车神》在全球榜以首周 37 万套的成绩登上第四位。首位则是超过了 500 万套的“口袋”复刻新作。主机榜的降幅同样呈现了黑色星期五猛涨后的退潮，其中 PS4 正式突破 1600 万台，年末次世代大卖的势头依旧强劲。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	713,315	-33%	16,566,530
XOne	515,598	-49%	9,444,633
3DS	513,719	-27%	47,903,879
Wii U	187,952	-27%	7,996,957
PS3	108,077	-40%	84,190,755
X360	102,098	-58%	83,976,138
PSV	64,536	-31%	9,299,773
Wii	35,237	-28%	100,989,076

首周销量对比

日本榜 第2位

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

3DS ●2014年11月21日 ●黄金眼评分：26

1,508,665套 ↓19%

时隔 12 载的复刻作品虽然在首周销量上不敌前作，但是在系统设计上还是可圈可点的。无论是新增的精灵搜索方式还是便捷的多功能地图，抑或是强化的华丽大赛和超级秘密基地，都带来了更有趣的游戏体验。此外，由 MEGA 进化展开的新故事，则是在本作中继续为系列的世界观增添了神秘的色彩。

口袋妖怪 X·Y

3DS ●2013年10月12日 ●黄金眼评分：27

1,866,570套

作为迈入全 3D 的里程碑式作品，《口袋妖怪 X·Y》交出了一份令人欣喜的答卷。PSS、精灵交流和超级训练作为第六世代的标志性系统延续到了宝石复刻版中。除了重点打造的立体化精灵，以“美丽”和“羁绊”为主题的卡洛斯地区冒险还融入了众多全新的元素，个性化的换装和革命性的 MEGA 进化都让人对系列的未来充满想象。

劲作销量走势

王国之心2.5 最终混合版

PS3 ●Square Enix ●动作角色扮演 ●2014年10月2日

462,911套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	89,791	–
2	22,319	–75.10%
3	11,330	–49.20%
4	6,366	–43.80%
5	4,081	–35.90%
6	2,582	–36.70%
7	1,933	–25.10%
8	1,531	–20.80%
9	1,661	+8.50%
10	321,317	+19244.80%

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

排行榜

热情传说	BNGI	角色扮演
テイルズ オブ ゼスティリア		日版
2015年1月22日	本地1人（战斗时1～4人）	对应年龄：12岁以上
售价为8070日元		

PS3

距离《TOZ》的发售差不多还剩下一个月的时间，剩下的一个月实在是令人期待不已。本期公布的还有众多 DLC 换装和两位 NPC 角色，其中为吉季配音的声优永井一郎在今年 1 月 27 日逝世，本作将是永井一郎遗作。除此之外让玩家们挂心的支线情报与斗技场情报也将进行详细介绍，至于会不会有历代角色参战，就让我们拭目以待吧。

文 秋沙雨　美编 NINA

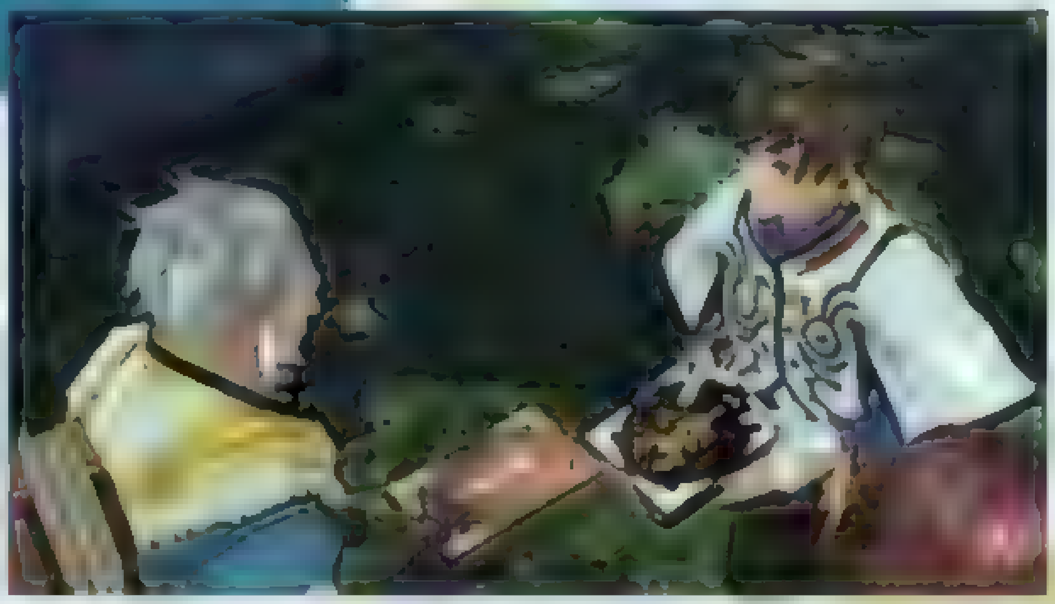
支持着“导师”的年长者们

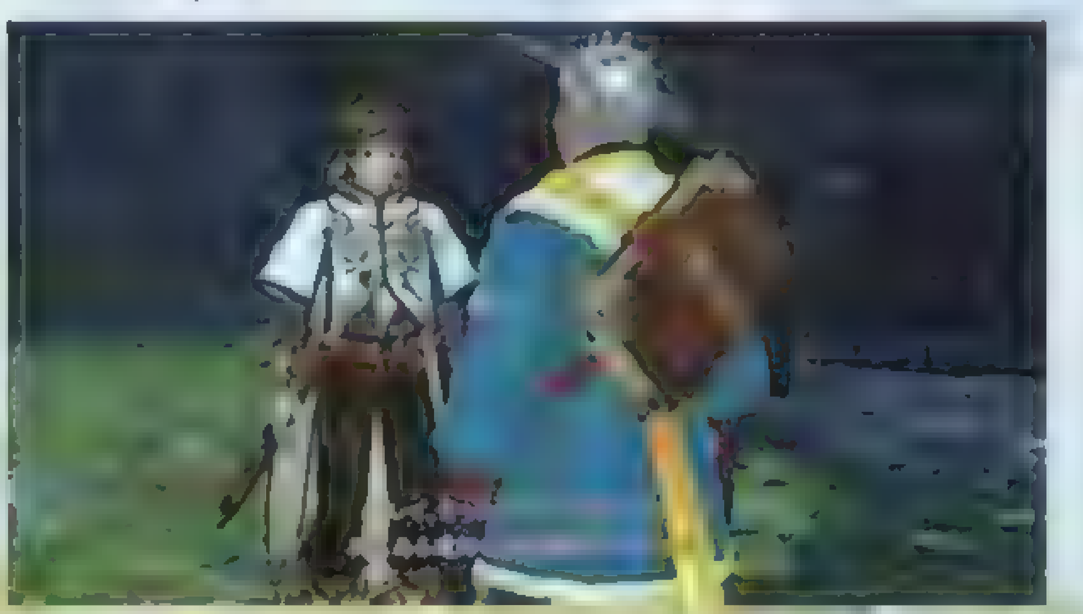
神出鬼没的冒险者

随身带着《天遗见闻录》巡游世界各地的探险家，他的活动范围就是这一整块格林伍德大陆，他神出鬼没的身影经常出现在各种意想不到的角落。因为常年进行着冒险生活而有着丰富的知识与广阔的人脉，与工会“鹡鸰之羽”是老交情。罗泽从小时候就和梅文相识，和他十分亲近并称呼他为“梅文叔叔”。与同为遗迹和历史爱好者的史雷也十分意气相投，经常作为探险者前辈和年长者为史雷等人提供各种帮助。不过他的这场环游世界之旅里似乎还有着什么不为人知的目的……

梅文

CV：西村知道
性别：男性 身高：170cm





天族之杜的长老

天族之杜的长老，从史雷小时候开始就一直没有用区别的眼光来对待史雷和米库里欧两人，十分慈爱而严厉地将两人教育成人，对史雷和米库里欧来说他就和自己的第二个亲人别无二致。吉季为了阻挡一般的凭魔而在天族之杜周围设下了强有力的结界领域，天族之杜之所以能成为天族的圣域，吉季的功劳占了很大的一部分。吉季能够使用雷击之力，当史雷等人打破规矩的时候伴随着他的怒吼声而来的就是落雷。虽然他对于污垢和凭魔有关的事十分严格，但是他打从心里爱着天族之杜的天族们的这份心也是十分真切的。

吉季

CV：永井一郎
性别：男性 身高：120cm

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

传说中的“龙”

从古至今，关于龙的目击传言就没有停止过，这是因为龙和一般人无法看到的凭魔不一样，是完全实体化的魔物。目前已经确认的龙族品种有幼龙、龙人等，这些都是龙真正实体化之前的形态。实体化的龙有着不老的寿命与不死的身躯，有传闻说哪怕是使用导师的力量也无法将它们净化。目前世界里存在着多少头实体化的龙还不得而知，不过在世界各地里都残留着关于背叛天族之后被打落地狱的八头龙“八天龙的传说”。

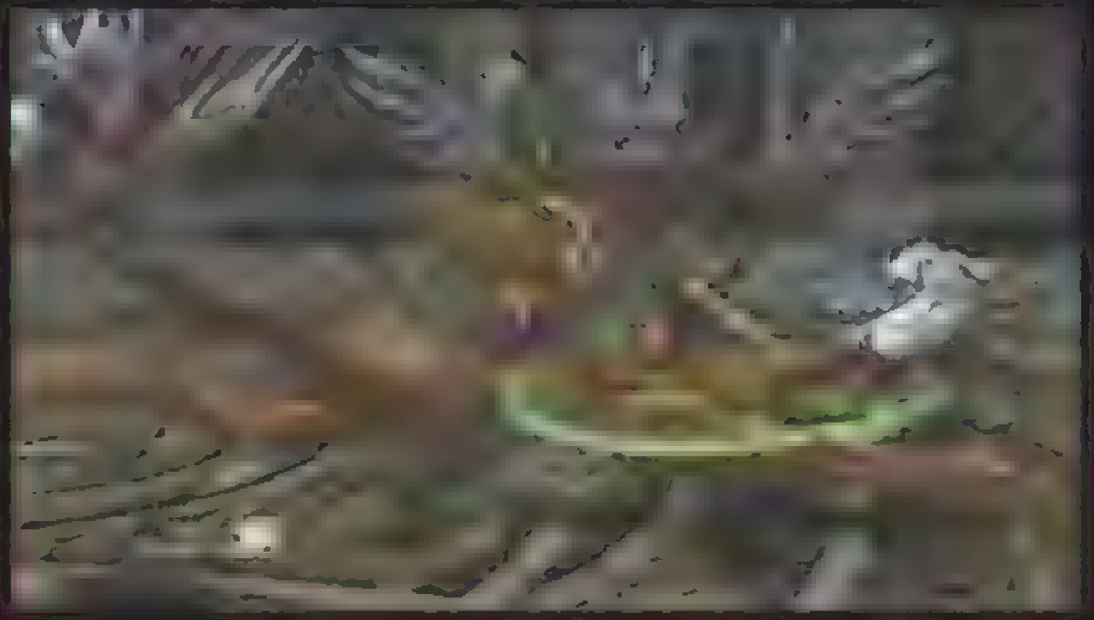
丰富的支线系统

支线系统也是本作剧情的重要组成部分，关于角色的内情、世界观的补完以及各种小插他都存在于支线剧情之中。在本作里支线的出现在地图上是有提示的，只要在地图上寻找紫色的五角星标志就能够找到支线的所在之处，支线不仅仅存在于城镇之中，在野外、洞窟乃至迷宫之中都有可能发现支线的存在，部分支线甚至还有语音。

位于遗迹深处的斗技场

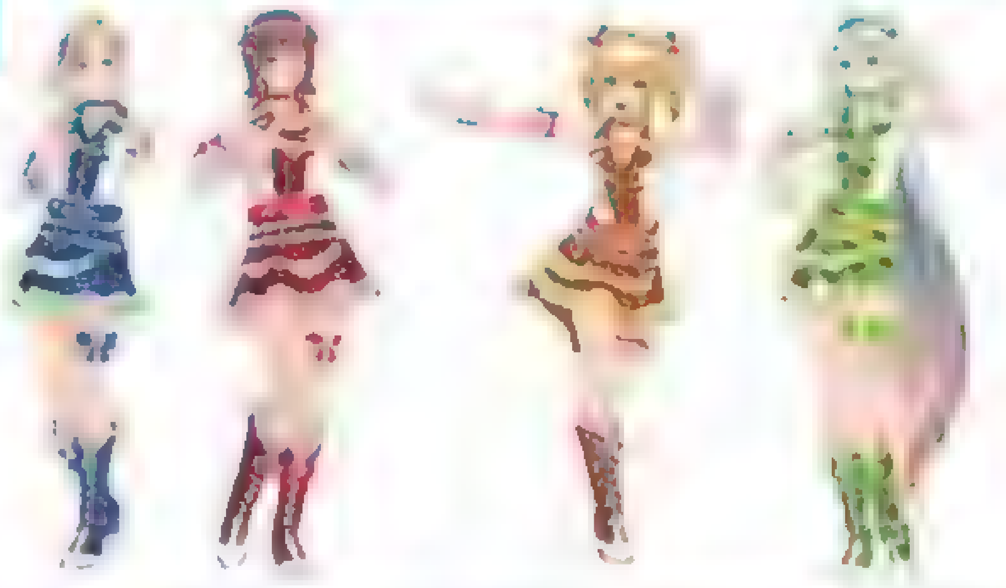
斗技场系统是《传说》系列的一大特色，乱入斗技场里的历代作角色以及通关斗技场之后的丰厚奖励都是粉丝们对斗技场乐而不疲的原因所在。

在《TOZ》里的斗技场是存在格林伍德大陆各地的古代遗迹，是谁为了什么目的而建造出来的还不得而知，在斗技场遗迹里设置了特殊的天响术，需要指定的人与凭魔进行厮杀之后才算是通过试练，一般人是无法进入这里的。在很久以前斗技场遗迹就被封印起来了，但是在进入灾厄的时代之后，这些斗技场的封印不知被谁给解开了。



多姿多彩的DLC服装

《偶像大师》换装与饰品娃娃



从《圣恩传说》开始，《传说》系列”就一直有着与《偶像大师》系列”进行联动 DLC 的惯例，本作也不会例外。这次的《偶像大师》换装是本作女性队员的专利，无法像《圣洁传说 R》那样给男性队员配信服装实在是令人十分遗憾。

《偶像大师》的换装包括：艾莉夏的如月千早换装、罗泽的天海春香换装、莱拉的星井美希换装、艾多娜的高槻弥生换装。除此之外还有《偶像大师》各角色的饰品娃娃，娃娃包括：春香、雪步、真、千早、贵音、梓、美希、响、伊织、弥生、亚美、真美、律子。同时战斗 BGM 和战斗结束时的 BGM 也会产生变化。

“Zestiria学院”换装

学院装 DLC 也是进入高清世代以来《传说》系列”的一个传统，在《无尽传说》时如果给队伍角色们换上学院装的话战斗 BGM 也会有所变化。这次公开了包括扎比达在内 8 人的学院换装，值得注目的是，每个角色的学院装都有专用的名称，每套换装都附属了有趣的饰品，这也是换装的乐趣之一

史雷：需要照顾的文科学生（换装、发型）、诺尔敏耳机（饰品）

艾莉夏：文静的图书管理员（换装、发型）、文静的图书管理员眼镜（饰品）

米库里欧：好相处的归宅部青年（换装、发型）、好相处的归宅部青年眼镜（饰品）

莱拉：魅惑的学院长（换装、发型）、魅惑的学园长眼镜（饰品）

艾多娜：受人尊敬的前辈（换装、发型）、诺尔敏背包（饰品）

德泽尔：沉默寡言的数学老师（换装、发型）、沉默寡言的数学老师的猎骑帽（饰品）

罗泽：队长系少女（换装、发型）、发圈（饰品）

扎比达：原不良少年的生活指导老师（换装、发型）、似乎很贵的手表（饰品）、原不良少年的生活指导老师帽子（饰品）

周边情报

原声音乐集

由樱庭统与椎名豪作曲的 109 首游戏音乐都将收录于《热情传说》的原声音乐集之中，该原声音乐集将于 2015 年 2 月 18 日发售，售价 4104 日元（含税），共有 4 张 CD。该原声音乐集分为普通版和初回生产限定版两种，普通版的封面是游戏封面，初回限定版的封面是 Ufotable 绘制的新图，图中可以看到扎比达所拿着的与德泽尔类型相似的武器，限定版售价 4536 日元。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
热情传说

血源诅咒	SCE	动作角色扮演
PS4 Bloodborne		日版
2015年3月26日	本地1人 网战人数未定	对应年龄 未定
售价为6372日元		

文 秋沙雨　美编 anubis

Bloodborne 从旧市街消失的猎人

作为2015年春季最受期待的PS4独占作之一，本作自今年在E3公布之初就备受海内外玩家们的关注。在TGA上公布的新影像更是吊人胃口。在前不久，制作组为了提高游戏的质量而宣布将本作的发售日从2月5日延期至3月26日。本期的前线将为各位介绍新的敌人和新的变形武器。

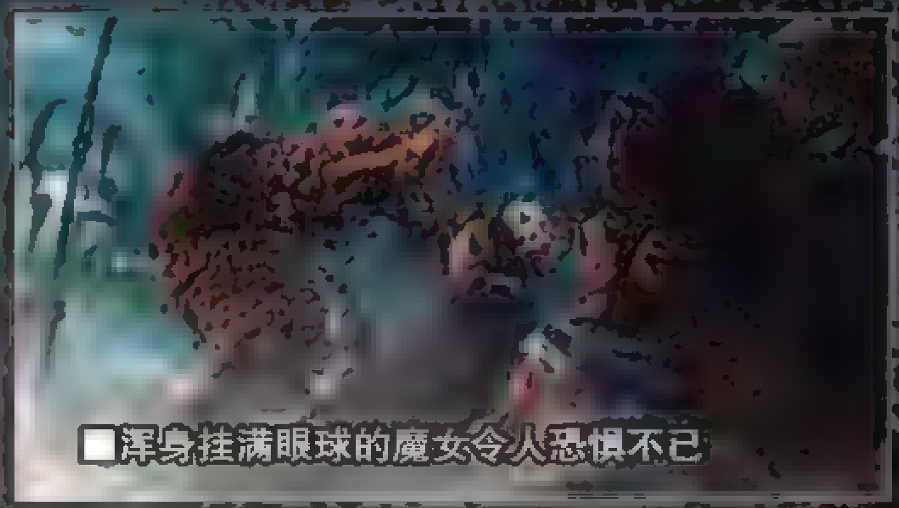
古猎人丢拉

在亚纳姆有一个在过去因为兽之病蔓延而被烧毁的废弃区域，这个有着深谷的地方被人们称为“旧市街”，是一个没有无人的废墟。然而就是在这样一块区域里流传着“某个古猎人”的传言，传言说过去消失在旧市街的那个古猎人直到现在都仍然活着。这个传言之所以流传至今是因为这个古猎人的高超战斗技术以及如同枯木腐朽般的生活方式给人们留下了十分深刻的印象。

©Sony Computer Entertainment Inc. Developed by

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
血源诅咒

潜伏在墓地之城的恐怖魔女


■浑身挂满眼球的魔女令人恐惧不已

在亚纳姆的郊外有一个阴气沉沉的城市，那里居住着扭曲的守墓女们。那个城市叫海姆威克。在城市深处有一个古旧的大屋，那里居住着一个疯狂的老婆婆。老婆婆在深夜会举行诡异的仪式，而且不知道为什么她会一直收集眼球。也许对她来说，这个聚集了来路不明的尸体的墓地之城是最好的栖身之所吧。

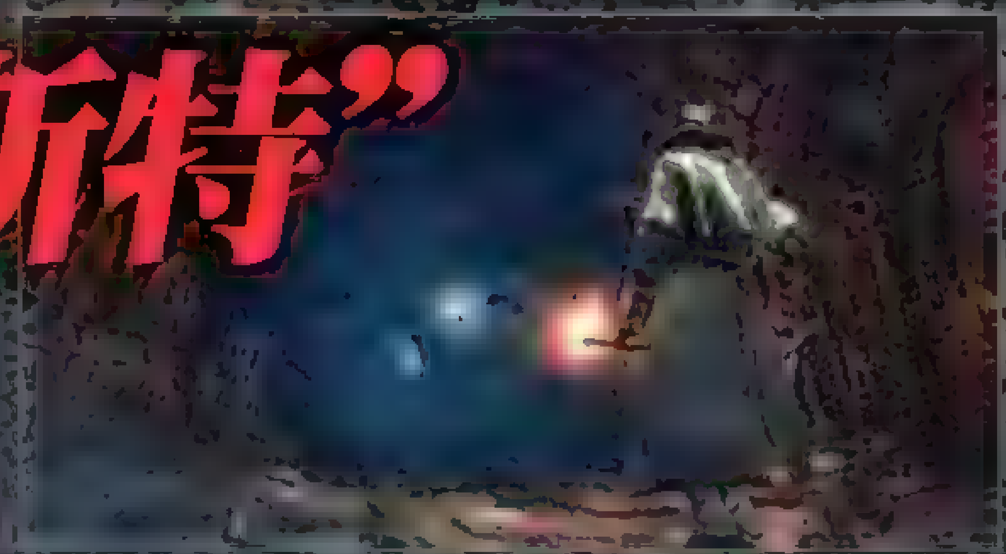
收集眼球的疯狂老人

海姆威克的魔女

如同鞭子般“机关杖”

猎人们用来和野兽们对持的特殊武器，那便是能够变形的冷兵器与枪。在这里将为各位介绍的是新登场的武器“机关杖”。机关杖是猎人们用来与野兽们战斗的武器之一。在通常状态下的刀刃手杖质地十分坚硬，直接用来敲击也能对敌人们造成伤害，而打开机关之后杖上的刀刃就会分开，这时候机关杖就会变成如同鞭子般的武器，无论是观赏性还是灵活性都别具一格。

废城“凯因哈斯特”



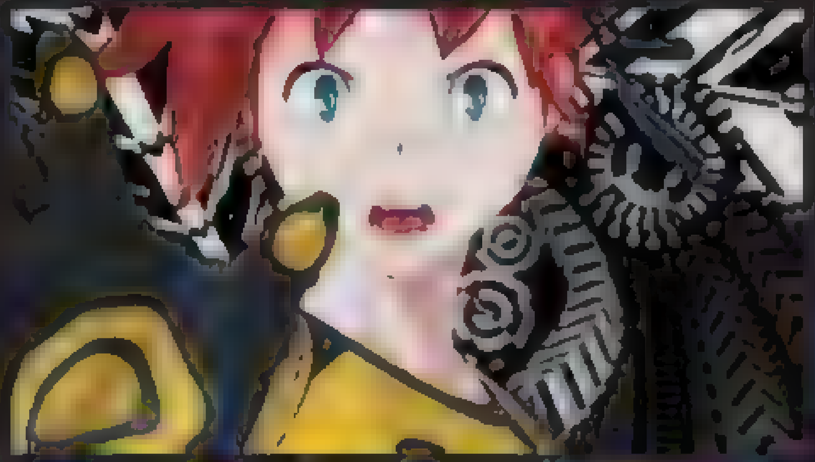
凯因哈斯特在过去是曾与亚纳姆有过交流的古老贵族们所统治的古城，贵族们拥有着古老的血脉与封闭的思想，同时也十分爱好奢华。但是在某一天，城里的贵族们全部失去了踪影，在此之后凯因哈斯特就与亚纳姆断绝了联系。时至今日，凯因哈斯特已经成为了一座冰冷的废城，就连通往城里的道路也被荒草所埋没。它静静地矗立在湖中浓雾的深处，散发着黑色的威容。

《数码宝贝物语 网络侦探》在近期公开了培育与进化的相关情报，丰富的进化路线可谓是“《数码宝贝》系列”的亮点，这在本作中将会得到很好的还原。在体验精彩的故事之余，培养出自己专属的数码宝贝相信会是本作最大的乐趣。游戏的发售日目前已经锁定 2015 年 3 月 12 日，其实比预想中来得要更快一些，但愿最后不要延期啊。

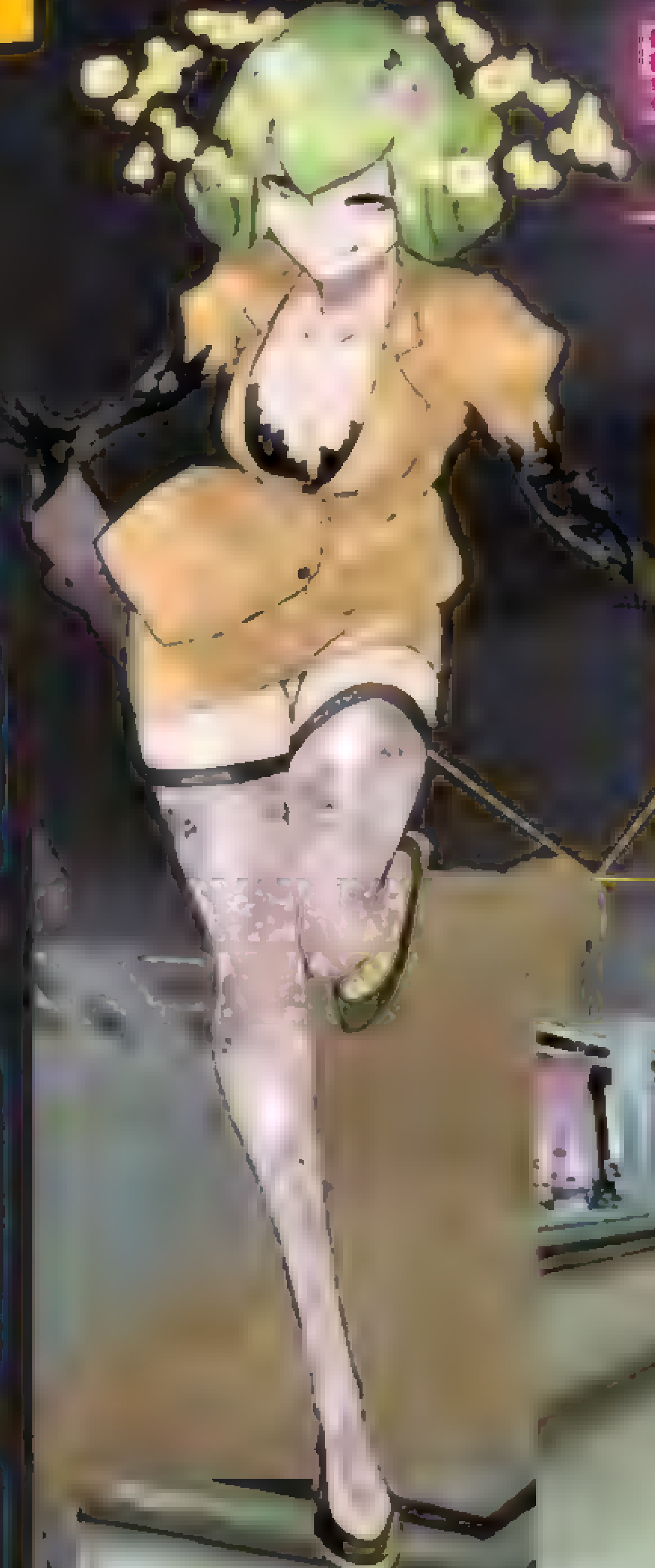
PSV	数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
	デジモンストーリー CYBER SLEUTH		日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

神风动画制作
高品质 CG收录！

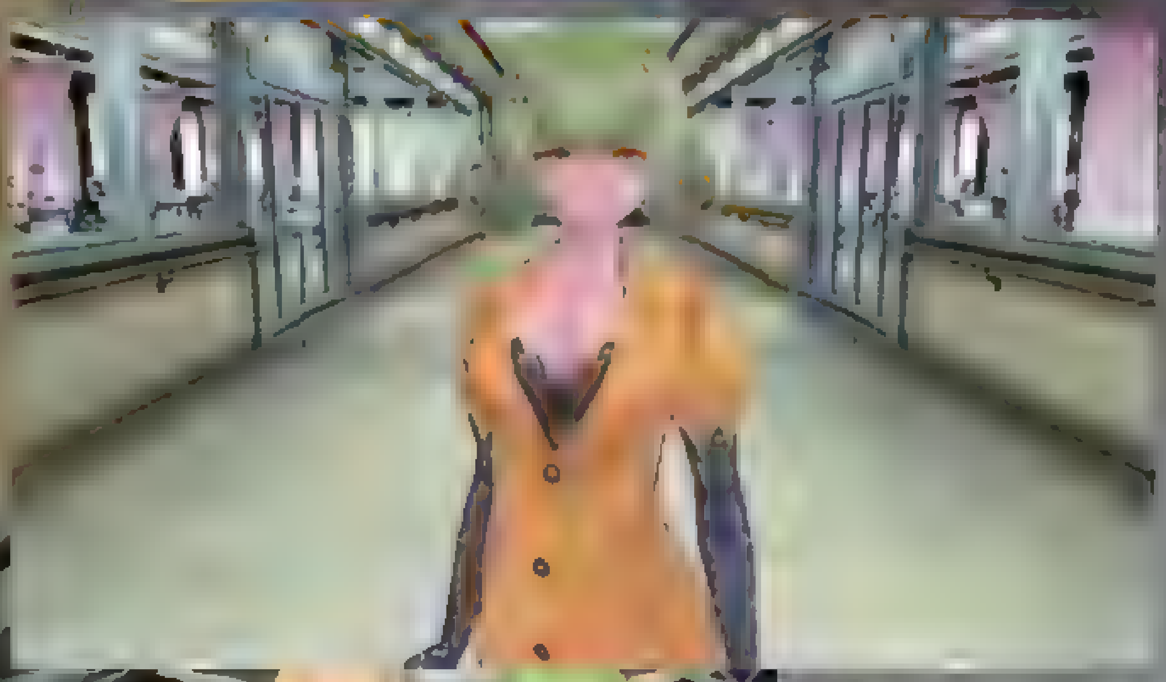
在游戏的故事流程中，将会穿插大量的动画 CG，全部都由“神风动画”负责制作。“神风动画”已经参与过许多游戏和动漫作品的 CG 或是宣传影像的制作，近期大家比较熟悉的应该是《JOJO 的奇妙冒险》的 OP 动画，其独特且极具张力的表现手法相信会让本作增色不少！



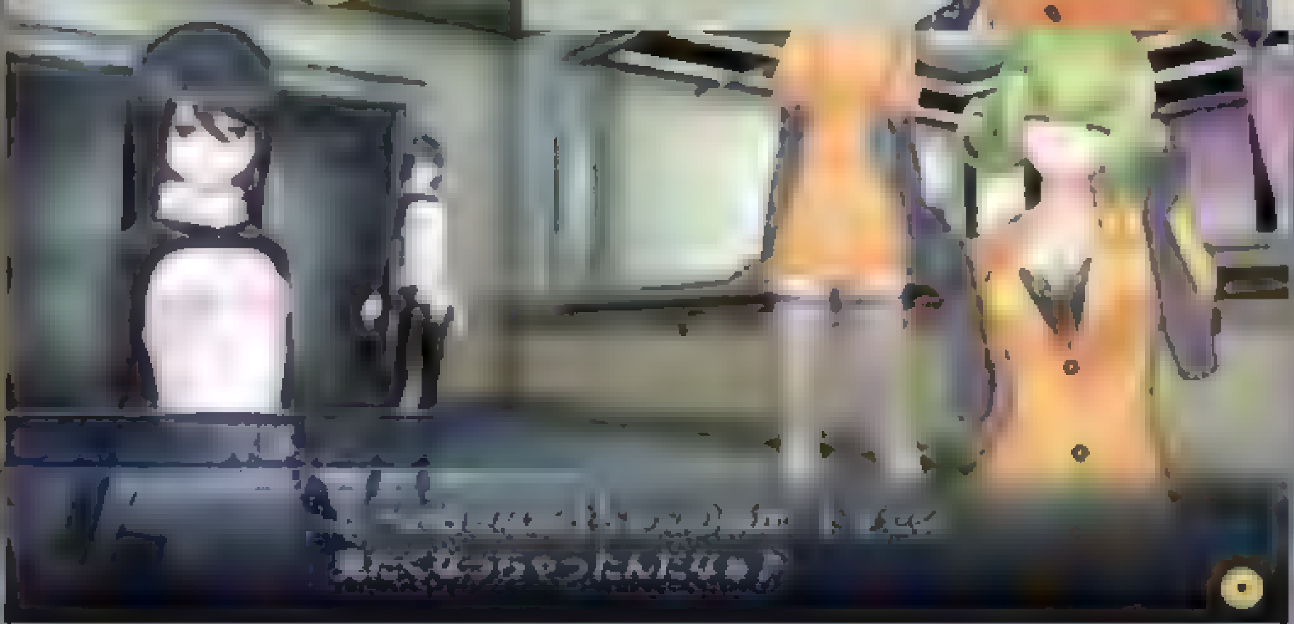
野心十足的才女——岸部理惠



在管理着电脑空间EDEN的神代公司里，负责统合EDEN项目事业推进的执行人。表面上看起来个性温和，心胸豁达，会积极地听取各方的声音，然而实际上岸部对自己的决定有着绝对的自信心，几乎不会采纳他人的意见。



▲突然出现在医院中的神秘女性

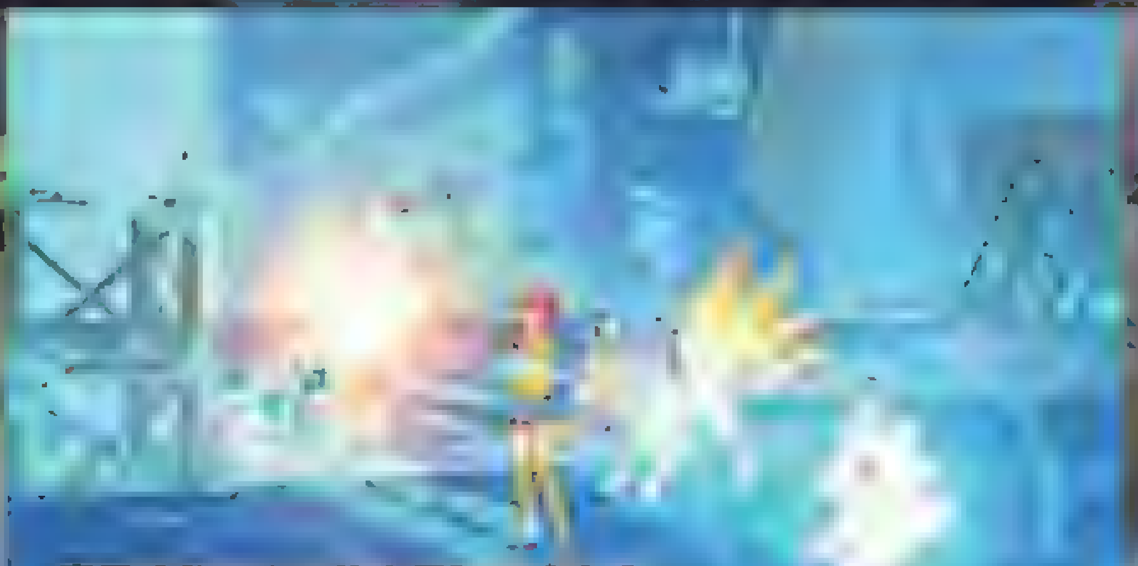


◀岸部与神代悠子似乎早就认识，她们究竟是什么关系。

神秘而危险的区域

在电脑空间的下层区域，数不清的数据残骸累积成数据的坟墓，并围绕中心形成了地牢一般的区域，是普通玩家不会接近的危险之地。另一方面，电脑空间中不断膨胀的通信数据形成了巨大的通信网，这个被称为“库伦”的电子波也流入了下层区域的地牢中。各种各样的数据纵横交错，也使得下层区域怪象频生，在这里会有什么样剧情展开，实在令人期待。

■通过迷宫中的传送点进行移动


■借助数码宝贝的力量解除防火墙

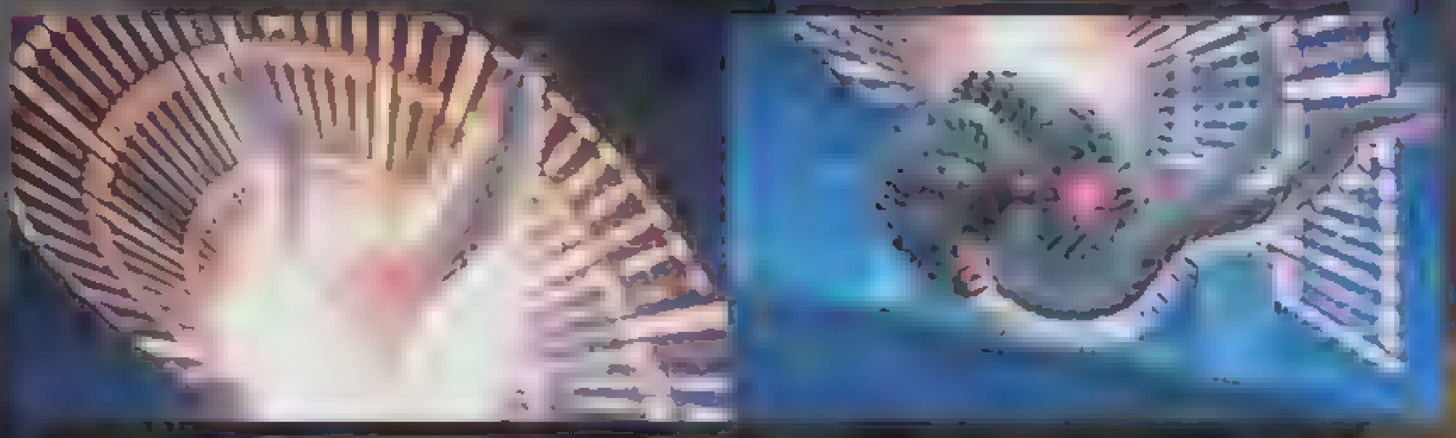
■藏在迷宫最深处的神秘设施究竟是?

游跃于数码世界内外的尖兵——圣骑士兽

骑士兽中的王者，是隶属于“皇家骑士团”的圣骑士型数码宝贝。它与现实中所发生的各种奇怪事件有着千丝万缕的联系，然而其目的并不明了。对于圣骑士兽而言，善与恶并没有绝对的标准，它遵从的是自己所认定的“正义”，为了达成目的可以不折手段。它坚信通过“力量支配”是可以带来某种程度上的和平的，因此它总是以冷酷的态度执行并完成任务，对于弱者丝毫没有怜悯之心。

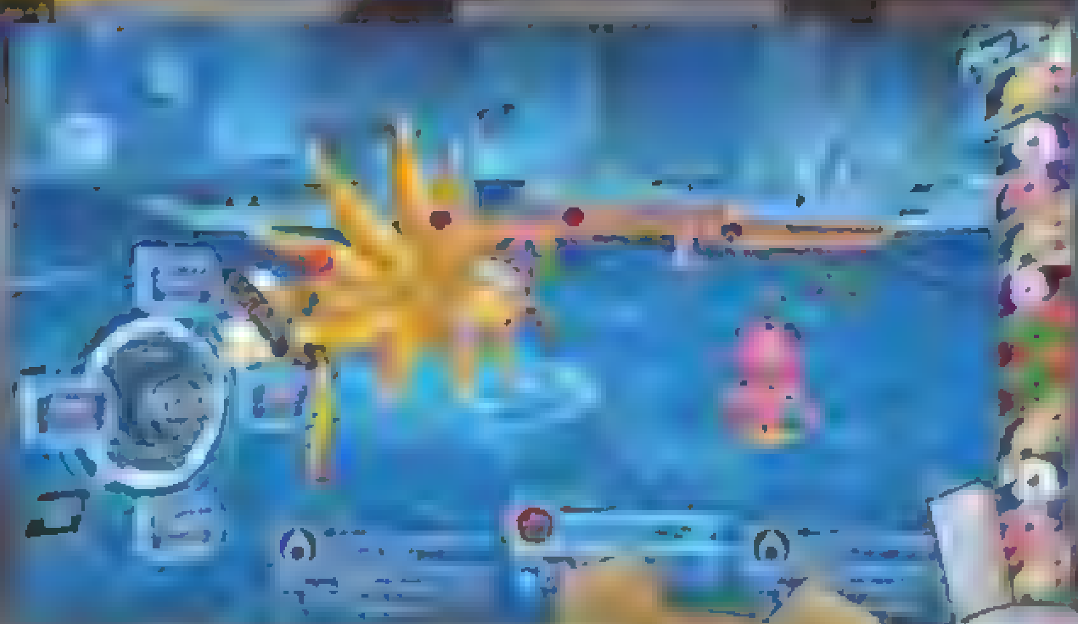
从空间扭曲中现身的怪物

由于大量的数据交错其中，下层区域很容易产生空间扭曲，大量的数码宝贝从扭曲的裂缝中出现，并徘徊于此。虽然一般玩家不会踏足此地，不过还是有黑客们来这里捕获不知从何方出现的数码宝贝。然而空间扭曲带来的并非只有数码宝贝，还有未曾见过的神秘生命体——侵食者。


▲侵食者出现时必定伴随着空间扭曲，这难道就是下层区域中出现数码宝贝的原因?

危机四伏，下层空间遭遇战

在下层空间的地牢中同样潜藏着野生的数码宝贝，借助同伴的力量来打败它们吧。



让珍贵的数码宝贝成为同伴

顶上绽放着热带花卉的植型数码宝贝，在它高兴的时候花朵会飘散出怡人的气，生气或是感觉到危险时会释放出强烈的臭味，即便是大型数码宝贝闻到也会跑。巴鲁兽的必杀技是“毒蔓藤”，向敌人身上缠带有剧毒的藤蔓，对手将陷入麻痹状态。

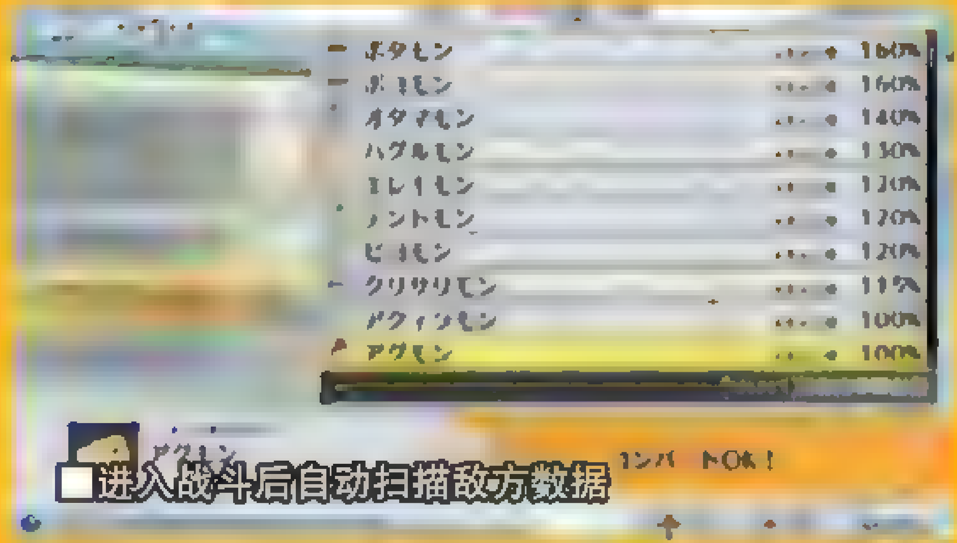
必杀技“黑暗齿轮”正是将含有病毒的黑色齿轮埋进对方体内后进行操纵的招式。其实齿轮兽的本性并不邪恶，只是常常被心怀不轨的数码宝贝所利用。

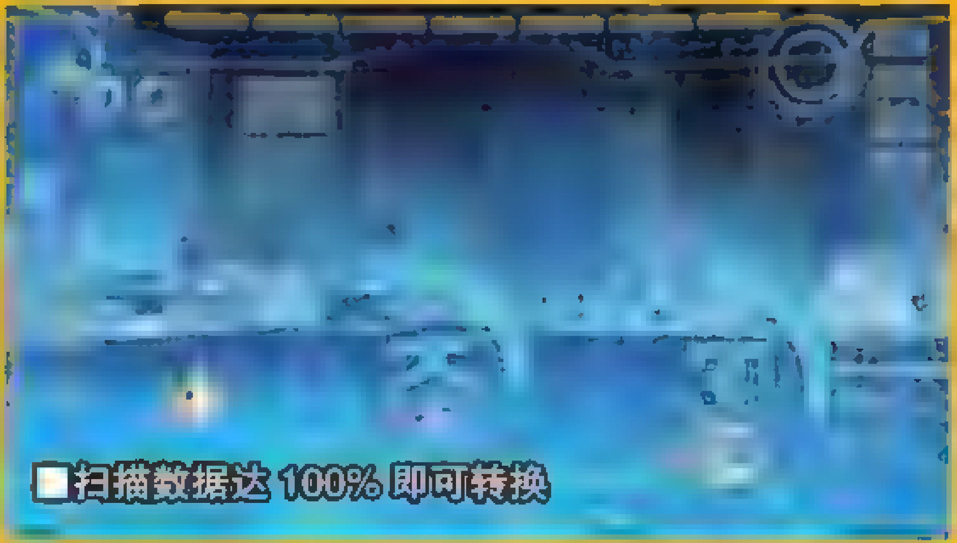
头上长有独角的兽型数码宝贝，虽然长得可爱，不过却充满了谜团。它平常总是慢悠悠地行动，然而在战斗时却能发挥出与长相不符的实力。最擅长的技能是将自己大大的耳朵作为螺旋桨进行旋转，从而引发小型龙卷风。

最亲密的伙伴，高自由度育成系统公开

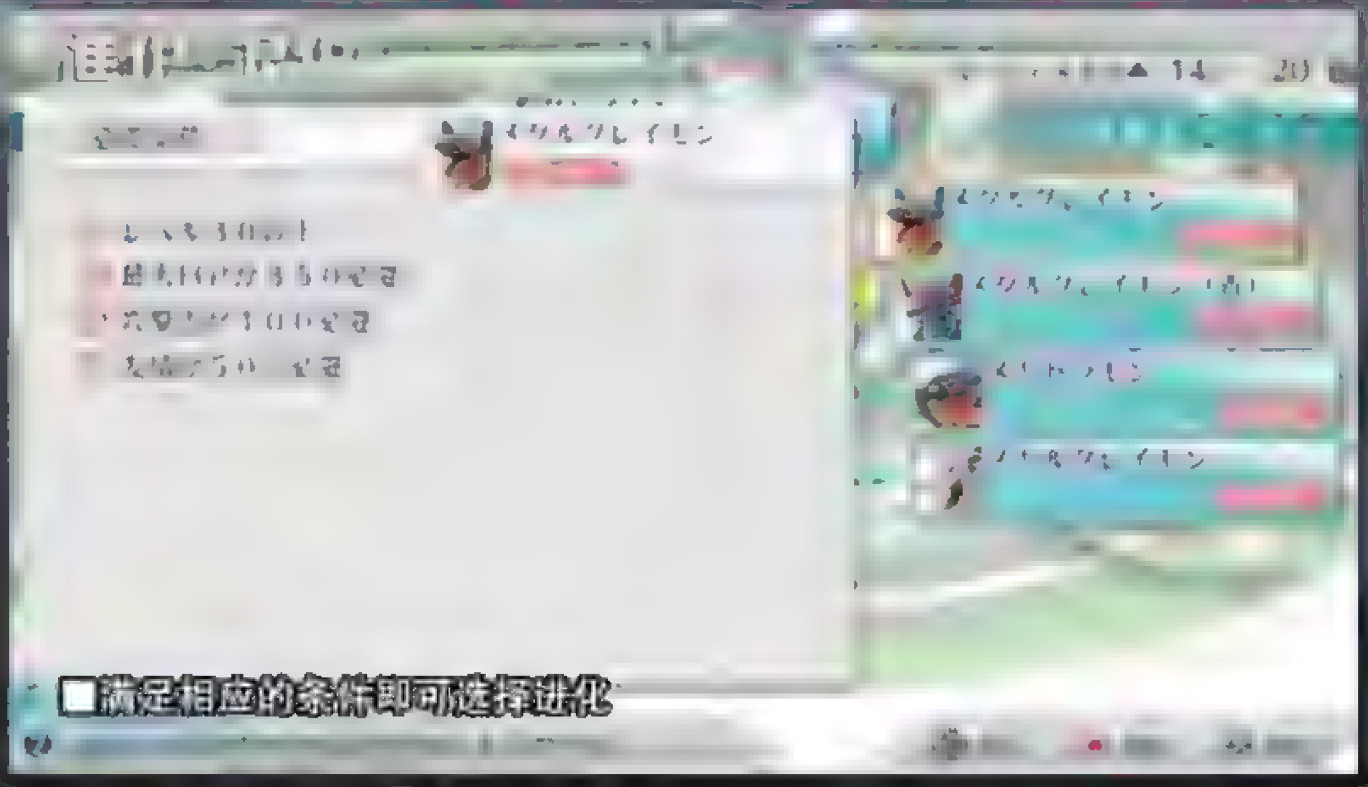
扫描与转换，入手数码宝贝的第一步！

进入战斗后，扫描器便会自动开启并扫描敌方数码宝贝，虽然每场战斗取得的资料有限，但随着遭遇次数的提升，当扫描得到的数据达到 100% 后，玩家便可以前往实验室中将得到的资料实体化。当然上限并非只到 100%，扫描的数据越多，基础能力的加成也会越高！想要入手强力的数码宝贝，必须有足够的耐性才行啊。


■进入战斗后自动扫描敌方数据


■扫描数据达 100% 即可转换

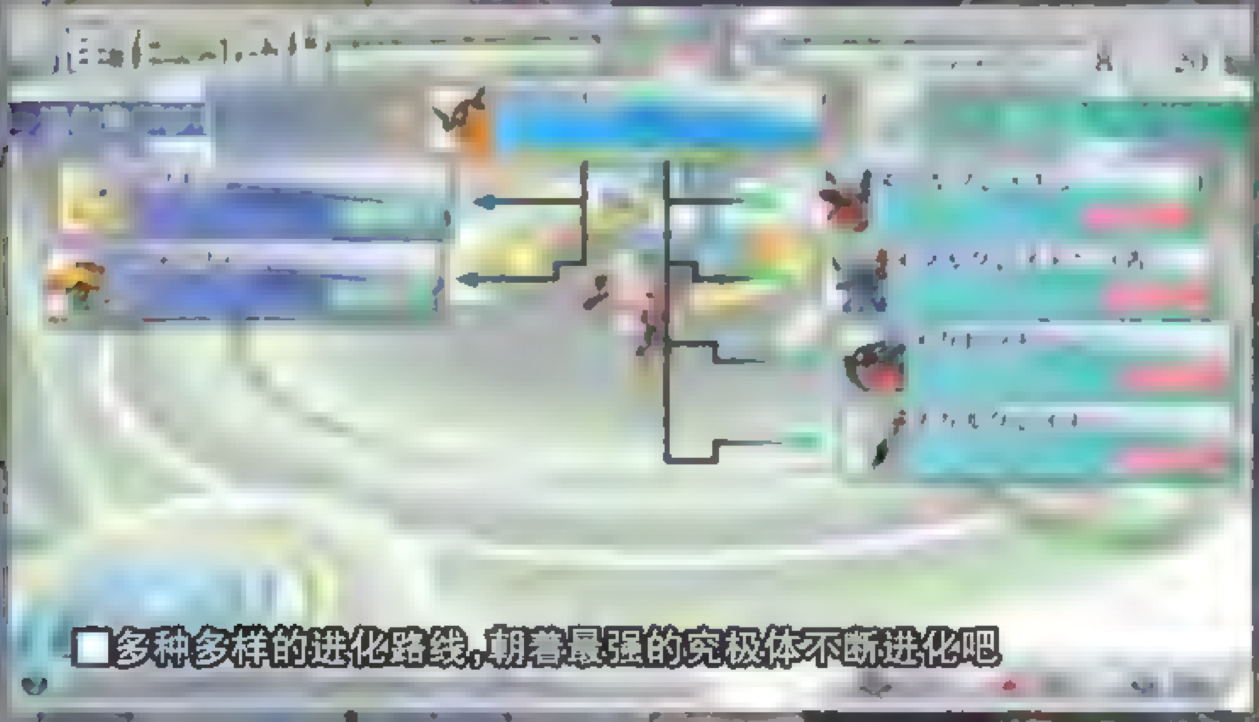
■资料会变为蛋的形状，并孵化出数码宝贝。


■满足相应的条件即可选择进化

精心培育 数码宝贝的进化与退化

数码宝贝的育成和进化是整个系列的精髓所在，游戏中玩家们通过带领它们在战斗中取胜来提升等级，当各项数值都满足条件后，数码宝贝便可以进化为更强大的形态。由于进化路线比并非惟一，进化后的数码宝贝依然可以退化，并重新成长为不同的形态，通过不断地摸索来找出最合适的进化途径吧。

展现实力，以稀有进化为目标！


■多种多样的进化路线，朝着最强的究极体不断进化吧

通过提升等级完成进化是最安全的方法，不过反复进行进化退化操作，专门锻炼某项技能，或是使用特殊的道具等，都有可能触发稀有的进化途径。稀有进化后的数码宝贝无论是外观还是实力，都会有天翻地覆的变化，这才是真正能够体现出训练师能力与个性的地方。

初回特典公开

游戏的初回特典将赠送稀有的“亚古兽(黑)”与“加布兽(黑)”，两者还能合体进化为强大的“奥米加兽 兹瓦特”，有爱的玩家千万不要错过。

一样的丧尸，不一样的视觉体验。

欧美人对于丧尸的喜爱已经到了一种无法自拔的境界，不管是电影还是游戏，只要有相关情节就会引起相当可观的关注度。所以越来越多的厂商都开始将丧尸纳为主要题材，《消灭之光》就是这样充满了丧尸元素的次世代游戏。从目前公布的消息来看，本作和《死亡岛》的风格很接近，同样加入了多人合作的模式。然而在丧尸满天飞的美式游戏中要如何脱颖而出呢，就让我们一起来看看本作有哪些值得关注的地方吧。

泯灭之光	WB Games	动作冒险
多机种 Dying Light		美版
2014年1月27日	本地1人 在线人数未定	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

超高的自由度

早在游戏公布初期，制作人就试图将本作解释成不同于以往的丧尸游戏。而其中的关键词就是自由度，按照官方说法，这个沙箱游戏的考量标准就是他们手中的王牌。游戏中几乎所有摆放着的物体都可以使用，眼睛能见之处也都能到达。开发小组试图带给玩家们一个完全开放的世界，让玩家获得前所未有的游戏体验。

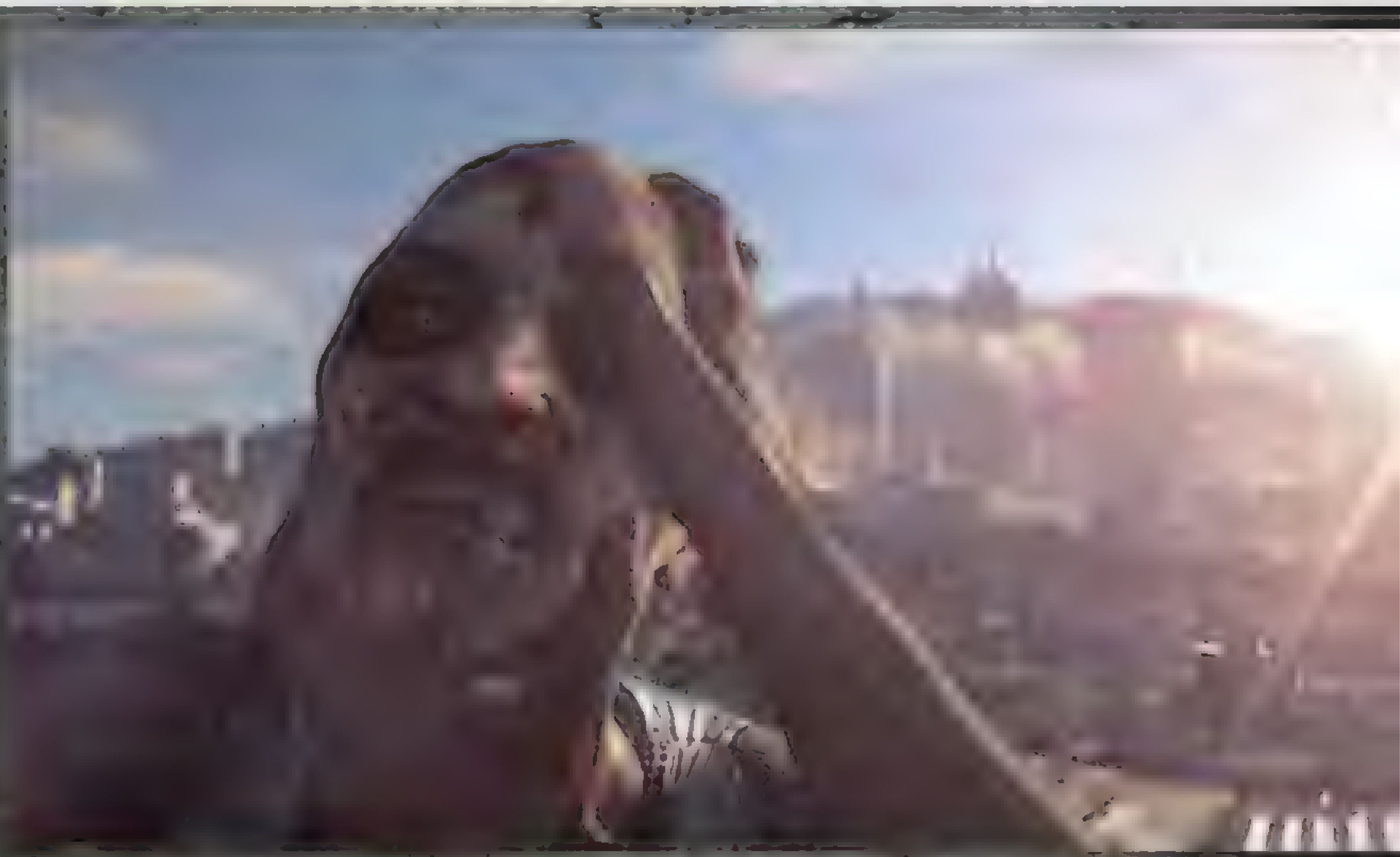
我会跑酷我怕谁

不少看过官方演示的玩家都觉得本作就像是丧尸版的《刺客信条》，因为移动过程中充满了美式跑酷风格。笔者倒觉得这种第一人称处理方式更像是《镜之边缘》。充满速度感的镜头转换，配合杀敌时爽快的特写画面足以令人热血沸腾。由于取消了本世代版本的开发，游戏整体的画面虽谈不上惊艳，但绝对属于次世代级别。武器的材质以及建筑物边缘等细节都令人印象深刻，快速奔跑时两旁闪过的景物更是给人以身临其境的错觉。

©Warner Bros. Entertainment Inc.

褪去的光芒

虽然游戏名字给人以黑暗的感觉，但从各方面消息来看，本作更希望给玩家营造出阳光下的恐怖。游戏采用了实时昼夜循环系统，不管你在做什么，只要进入了游戏时间就会随之流动。烈日当头时玩家要在充满病毒感染的城市内寻找生存所必须的物资，同时还要使用手上现有的物品合成足以对抗丧尸的武器。白天感染者们的行动非常缓慢，就像是被拔了牙的老虎，几乎没有太多还手之力，玩家可以趁机多消灭一些。然而夜幕降临之后，一切就变得完全不同。幸存者们要避免被丧尸发现，随着感染人群不断扩大，想要在游戏中活下来也愈发困难。这种角色间的相互转换势必会给玩家带来更加紧张刺激的视听感受，游戏中还有不少只会在夜间出没的敌人，比起普通的感染者来说，他们才是真正的难题。玩家要做的就是充分利用周遭的环境，撑过漫长的黑夜迎来次日的朝阳。

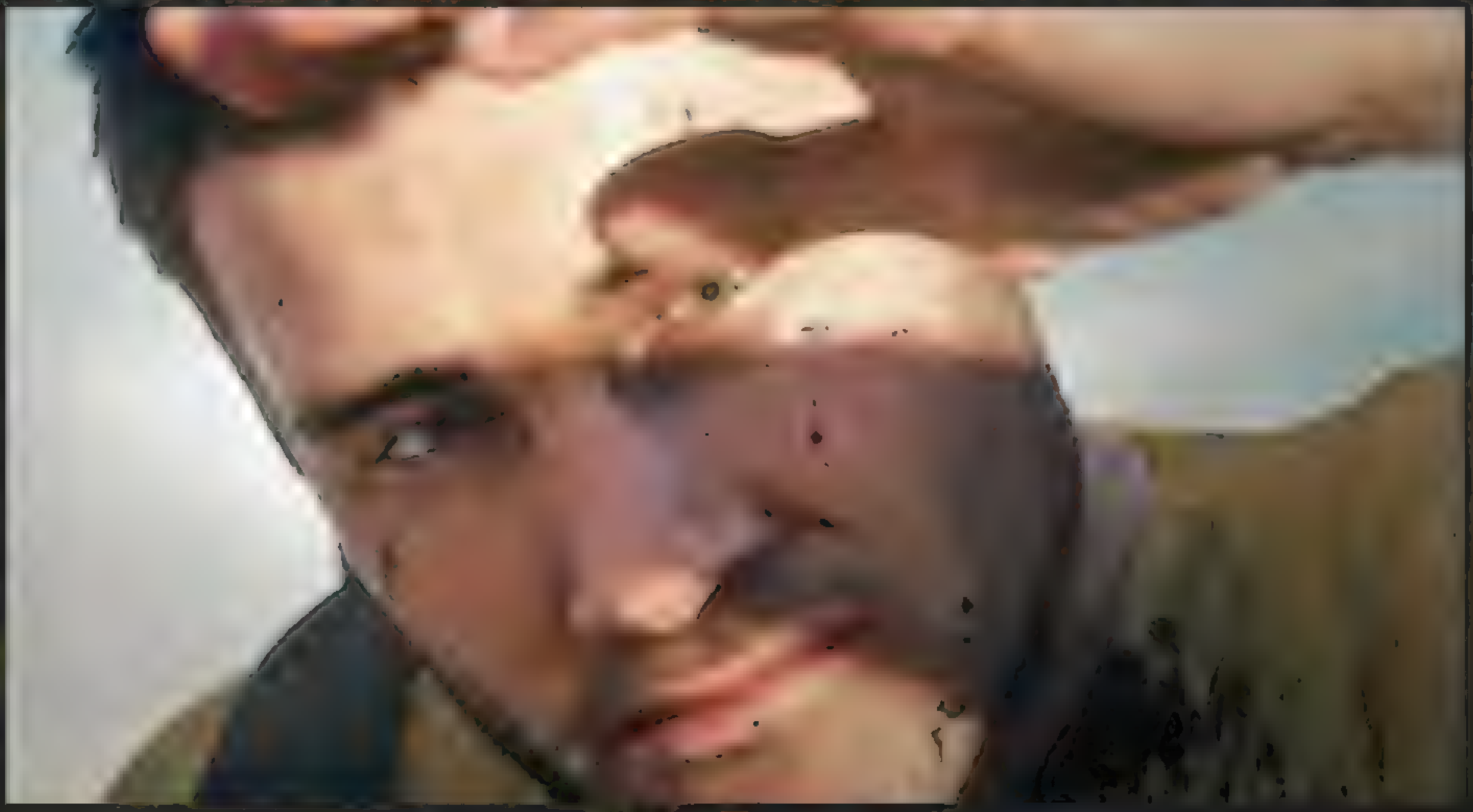


又见降帧

从游戏最初公布的画面来看本来是以 1080P/60fps 的基准制作的，但是这个本应该是次世代游戏的标准却再一次遭遇滑铁卢。开发组表示 PS4 及 XOne 平台的本作都将下调为 30fps，而根据制作人 Adrian Ciszewski 的说法，选择这样的处理方式完全是为了照顾玩家实际的游戏体验。游戏最重要的就是跑酷式的移动系统，当进行屋顶跳跃和攀爬等动作时，掉帧一定会成为令玩家们头疼的事情。尤其是在夜晚逃离丧尸追捕的战斗中，有可能因为帧数不稳定直接导致角色死亡，所以为了保证整体的流畅性，锁定 30fps 成为了在所难免的事情。如此有理有据的说法竟让人无言以对（笑），从目前公布的实机影像来看，本作的帧数比较稳定。不会有明显的卡顿现象，希望正式的游戏体验中不会让玩家们失望。

另一个“死亡岛”

与大多数丧尸题材作品相同，总有那么几个命大的幸存者以自我意识活了下来，并在不断与感染者们缠斗过程中找寻生活的方向。这次玩家要扮演身负重任的特工，前往因不明疫情而致使无数百姓变成丧尸的危险地带，在那里找寻化解危机的方法。等待他的究竟是无尽的黑暗还是黎明的曙光，一切都将在游戏正式发售后揭晓。了解游戏整体风格后，不难看到其中有很多《死亡岛》的影子，但融合了沙箱、跑酷以及道具合成等系统后，又给人焕然一新的感觉。执行游戏的主线过程中会有很多随机出现的分支情节，而完成的先后顺序将由玩家自身决定。本作的合作任务改变了固有的模式，玩家们可以在同一个地图执行不同的任务，产生的效果还能够互相影响，比起线性的执行方式来说玩法更加多变。除了丰富多彩的任务种类，众多的收集要素和挑战内容同样会消耗玩家大量的时间。



爽快度十足的战斗

虽然是融合了沙箱元素的第一人称射击游戏，但本作更鼓励玩家使用近战武器享受砍杀丧尸的快感。诸如砍刀、斧头、喷火器，甚至还有不少投掷类的道具，相信这些都能令游戏的战斗充满变数。通过丰富的合成系统还能打造出专属的强力武器，配合敏捷的奔跑动作能形成对多名丧尸的有效打击。不同武器也有各自的战斗特点，匕首类武器攻击范围有限，但刺杀动作迅速。斧头等重型武器虽然挥动较慢，但能将丧尸一击爆头，第一人称下满屏喷“番茄酱”的特写画面极为震撼。角色属性分为生存、敏捷以及能量三种，攻击命中要害部位会出现《狙击精英》中那种身体透视视角。当面对一群敌人时，还能形成类似“无双”的大范围砍杀。不过想体验爽快的杀敌基本要在白天，夜晚丧尸会彻底行动起来，我们只好从猎人转变成猎物。夜间战斗主要的手段是设置陷阱，利用白天找到的工具为自己布置安全的防线，可以使用像遥控汽车炸弹、通电的铁丝网、油桶以及带有引敌效果的手雷等。强光手电和探照灯可以令敌人暂时无法行动，如果能在白天设置好完善的陷阱，那么夜晚可以过得更加安心。游戏还提供了丧尸视角供玩家体验，站在高处纵身跃下伏击幸存者时别有一番“风味”。

或将支持 Oculus Rift 头戴设备

对于玩惯了美式丧尸游戏的玩家来说，光是这些或许并不能激起购买的欲望。本作的首席设计师 Maciej Binkowski 在最近的采访中表示《消灭之光》将会全面支持 Oculus Rift 虚拟现实装置，并在游戏自身的基础上设置更加适合头戴设备的 UI 以及显示效果，让玩家能够体验身临其境的丧尸盛宴。不过游戏与 Oculus Rift 的兼容性等问题尚在处理阶段，还要各位土豪朋友们耐心等待。

预购送武器

在游戏正式发售前参加预购活动的玩家能收到强力武器包，只要成功预定游戏并关联PSN或Live账号，每个星期都能获得新武器。也就意味着越早预定的玩家能够拿到的特典越多，感兴趣的玩家还等什么呢，快快行动起来吧。

传说频道
Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

当各位读者看到本期传说频道时，距离《热情传说》的正式公开已经是过了一整年了，而现在也正式进入了发售一个月的倒计时，不知有多少人像秋沙雨我一样每天都在期待与煎熬之中等待 1 月 22 日的到来呢？不过在 JF 上公开的 PV 没有主题曲实在是令人遗憾。本期传说频道的内容主要以周边的介绍为主，年底可是“《传说》系列”周边的高发时期。

Tales Of 游戏情报

热情传说

角色声优访谈精选

· 史雷（木村良平）

史雷和米库里欧之间的互动就像小孩子吵架一般，他和米库里欧相处时会露出与平时在冒险之中所没有展露的一面。

· 艾莉夏（茅野爱衣）

在一开始茅野爱衣以为艾莉夏是一个很硬气的女性，不过实际配音的时候发现她还是很有女孩子气的。

由于艾莉夏的责任感比周围人都要强，她所肩负的压力也非常大。

艾莉夏为了不让人看到自己软弱的一面而刻意与周围人保持距离，树立起一道墙壁。这墙壁如同玻璃一般，让人看得见摸得着但是就是无法突破，不过史雷却能够突破这道玻璃墙，深入她的内心。

· 米库里欧（逢坂良太）

虽然米库里欧的任务是让冲动的史雷冷静下来，不过有时候也会和史雷一起一脚踏入混乱的中心。

在面对遗迹时，米库里欧会展露出与他外表不符的旺盛好奇心，不过这种有些孩子气的部分也正是米库里欧的魅力之一。

· 莱拉（松来未佑）

一开始莱拉给松来未佑的印象是一个成熟的女性，在读台本的过程中看到莱拉故意犯傻的一面让她很吃惊。

在收录时念出台本里平时不常说的冷笑话台词时周围的空气也跟着一起冻结了起来。

· 德泽尔（小野大辅）

德泽尔的性格和行为更加接近人类的风格。

在队伍里，德泽尔基本都是用旁观者的视角来看着其他人的。

· 艾多娜（福圆美里）

在接触到与艾多娜哥哥有关的话题时，平时毒舌的艾多娜就会露出很女性化的一面。

福圆美里在演绎艾多娜的时候，比起她的外表，更注重她的性格来进行配音。

· 罗泽（小松未可子）

罗泽的脑子很灵活，平时也会站在同伴们身旁去激励他们。

平时罗泽所说的话都十分乐观向上，会让人不由得在想“为什么她能够以这样的方式来想事情呢？”或者“她是在怎样的环境里成长起来才会有这样的发言呢？”。

世界传说 梦幻同盟

《世界传说 梦幻同盟 粉丝盛典》情报公开

距离游戏发售已经过去了两个月的时间，《世界传说 梦幻同盟》的官方攻略本也早已发售，DLC 的配信也告一段落，不过想必很多玩家对于在 3DS 的小屏幕上没法仔细欣赏到本作精美的 CG 插图与人物立绘感到非常遗憾，BNGI 自然是不会放过这么一个好机会，《世界传说 梦幻同盟 粉丝盛典》就此应运而生。本书的实体版在 12 月 15 日已经发售，在 Book ☆ Walker 上架的电子版则是需要等到 2015 年 1 月 15 日才能够下载。

既然本书冠以《粉丝盛典》之名，那么必然是由 Fami 通编辑部进行出版，封面是由松竹德幸绘制的新图。本书将收录游戏里出现过的 CG 图（包括 DLC）、全角色介绍以及新角色的原画、所有好感度对话内容、过场动画分镜解析，共 159 页。

Tales Of 周边动向

《无尽传说 2》与《宵星传说》广播剧 CD 发售日确定

每年 Comic Market“《传说》系列”都会推出新的外传广播剧 CD 或者 DJCD，今年也不例外，不过与往年不同的是，今年的 CD 阵容少了《无尽传说》与《圣恩传说 f》的身影，本次公开的广播剧 CD 只有《无尽传说 2》与《宵星传说》两部。

《宵星传说》的 DJCD 除了收录声优们的特别广播节目之外，还有一段关于《宵星传说》的短篇故事，讲述关于丽塔和卡罗尔面对拿着魔导士四处搞破坏的不法之徒的故事。顺便一提的是本 CD 的封面是由 Ufotable 绘制的新图。

《无尽传说 2》的外传广播剧 CD，里面共收录三篇短篇故事，目前只公开了其中一篇的剧情梗概。为了保护路德加，尤里乌斯拜托巴兰转告

路德加前往别去参加库兰斯匹亚社的年会。在本 CD 里，之前一直未在广播剧 CD 里出现过的的皮兹利也将登场。本 CD 的封面和《宵星传说》一样，是由 Ufotable 绘制的新图。

除此之外，这两张 CD 在 C87 还将附送会场限定的文件夹特典，有机会参加“圣战”的读者们可别错过了哦。

“热情传说 in 南家塘”活动内容公开

南家塘（**ナンジャタウン**）是 BNGI 营运的一个主题公园，近几年，很多游戏做宣传时都会与南家塘进行合作，推出以角色为卖点的美食以及各种新周边。这次南家塘的新合作对象便是自家的《热情传说》。

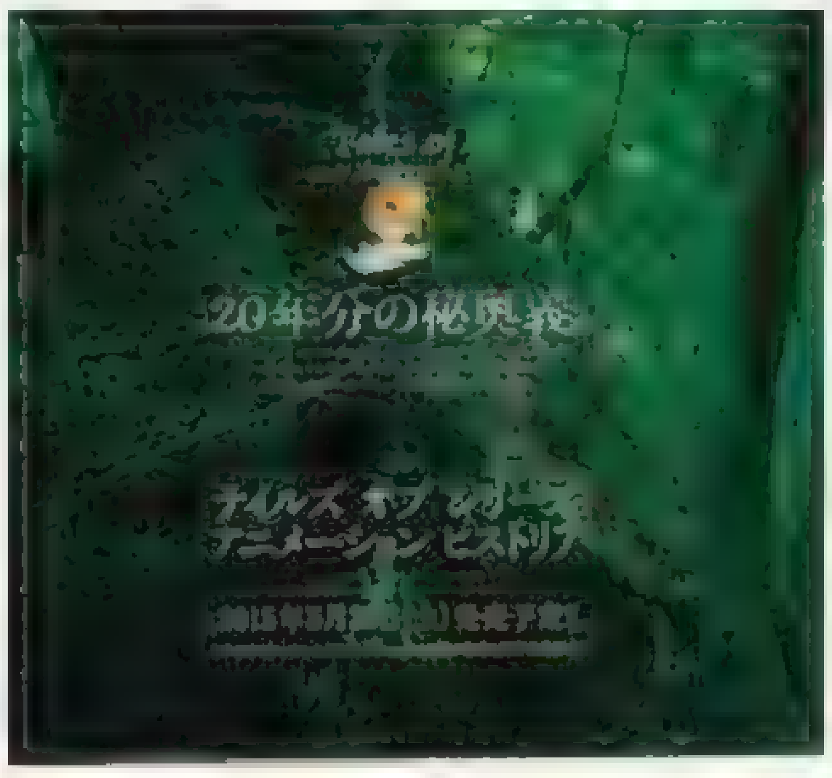
虽说是以《热情传说》为主题，不过由于 2015 年正逢系列 20 周年，那么南家塘的美食店和周边店里也不会少了系列历代作角色的身影。本次活动从 2015 年 1 月 10 日开始，在 3 月 29 日截止。

南家塘美食的卖点之一就是以角色为主题的各种美食，每次与“《传说》系列”合作时菜单里永远都少不了系列传统美食麻婆咖喱，今年也不例外。除此之外还有一些很有意思的点心，例如德泽尔帽子外形的饭团、路德加怀表饺子（看起来真的像是把怀表放在饺子里一样）、露露与提坡外形的饺子、“**暗の炎に抱かれて消えろ**”饺子、盖亚斯馒头造型的冰淇淋、天遗见闻录外表的蛋糕等等。同时由于本次活动召开期间正好有情人节与白色情人节，在两个节日前后会分别有以艾莉夏为主题的热蛋糕和以史雷为主题的芭菲。

《传说》二十年动画历史纪念本公开

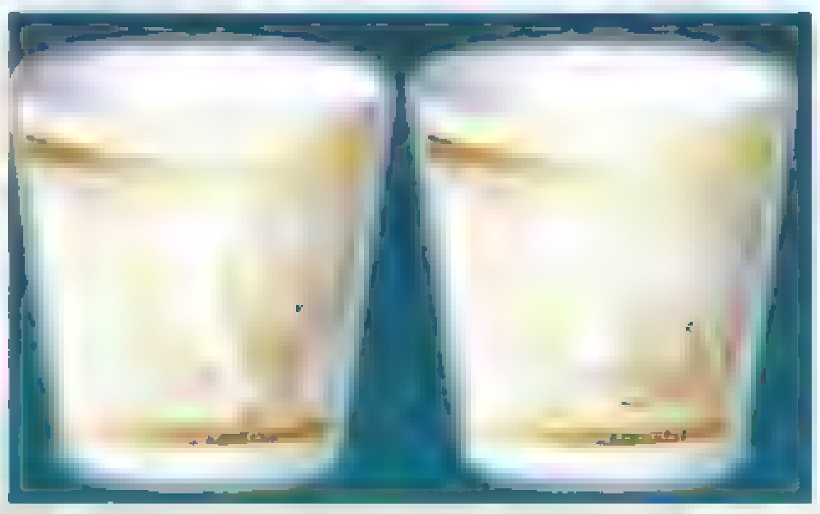
由知名动画制作公司所制作出来的精美 OP 与过场动画是“《传说》系列”的一大特色，二十年来包括 Production.I.G.、Ufotable 在内的诸多动画公司都为“《传说》系列”制作过令人印象深刻的游戏过场和动画。在 2015 年 5 月 30 日，由角川出版的《传说系列动画历史 20 周年纪念本》里将收录这些来自各动画公司的动画纪念册。

该书共 208 页，里面除了收录系列各作游戏过场或动画的分镜解说之外，还有来自动画制作小组的访谈以及未收录的过场分镜，热爱“《传说》系列”动画的粉丝们可千万别错过了！



冬天的逸品 寿屋“Tales of Shop”开店三周年纪念周边热卖中

今年是“《传说》系列”与寿屋合作的店铺“Tales of Shop”开店三周年，为了纪念这一个可喜可贺的日子，寿屋推出了以角色排行榜为主题的玻璃杯以及以《无尽传说 2》为主题的可变色茶杯。玻璃杯分为入殿堂组（里昂与尤利）、人气投票前两名（路德加与卢克）、人气投票第三、第四名（裘德与抱膝哭的阿斯贝尔）三个组合，每组 1000 日元。可变色茶杯会根据水温的变化而改变外层的图案，当温度低的时候图案为路德加、露露与尤里乌斯的兄弟组合，当温度高时图案为路德加、露露与爱露的搭档组合，这个杯子售价 1500 日元。



It's “Tales of”

“《传说》系列”十九周年

在本期杂志截稿之时正好迎来了“《传说》系列”发售十九周年纪念，也还是《幻想传说》（SFC 版）的十九周年与《深渊传说》的九周年，同时 12 月也迎来了《重生传说》的第十周年，让人不由得想去吃几块桃子派。

2014 年对于传说饭来说是漫长的一年，在这一年里我们能等到的作品只有《世界传说 梦幻同盟》以及几款手游的更新。而欧美的玩家们在今年才迎来姗姗来迟的海外版《无尽传说 2》和《心灵传说 R》。《无尽传说 2》在欧美是趁长卖的趋势，发售至今已经有 23 万的成绩。值得一提的是，海外版《心灵传说 R》发售之后让本作的全球销量从原本只有日版的 9 万直接涨到了 23 万，这个销量还未算上手游版的数据，累积了两年之后的销量十分喜人，让人不由得对遥遥无期的《风雨传说 R》增添了一分希望。

作为二十周年纪念作的《热情传说》是明年年初传说饭们的最大期待，有働龙郎的战斗系统、樱庭统与椎名豪的音乐、山本尚基与长谷川崇的剧本以及将在 12 月底放送的特别篇动画《导师的黎明》都是十分振奋人心的要素。至于扎比达能不能入队、斗技场会不会有乱入、能不能与 PS3 平台之前的作品进行联动，这些都是我们接下来的关注点所在。

全ては传说「ファンタジア」から始まった，そして情熱「ゼスティリア」へと続く——

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

传说频道

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

在年底大大小小的发布会之后日本游戏业界呈现出勃勃生机，JF上公开的新作消息十分振奋人心对，于日式游戏爱好者来说明年春节前后想必是一段让人痛并快乐着的时期。由于很多日式游戏都已经临近发售，所以近期的消息大多都为特典的公开、限定机的公布或者折扣活动，到了年底，厂商们最希望的还是玩家们买买买吧。

Arc System Works 年末游戏折扣活动开始

PS3 PS4

不知是不是为了纪念“《罪恶装备》系列”最新作的发售，Arc System Works 在近期于 PS 商店开展了 PS 平台各作的打折活动，活动截止时间为 2015 年 1 月 14 日。打折的游戏除了《罪恶装备》与《苍翼默示录》各作之外，还有例如《月英学园》、《兰岛物语》等非格斗类游戏。

《如龙 0 誓约之地》Fami 通限定版内容公布

PS3 PS4

即将于 3 月 13 日发售的《如龙 0 誓约之地》公布了 Fami 通 Ebten 限定版的消息。该限定版除了有游戏本体和预约特典之外，还有以真岛吾郎的纹身“般若”为主题的酒壶，酒壶体积为 96mm×23mm×98mm，容量 150 毫升。该限定版售价为 10999 日元，喜欢真岛的玩家不妨收藏这样一个酒壶作为纪念吧。

锐意制作中

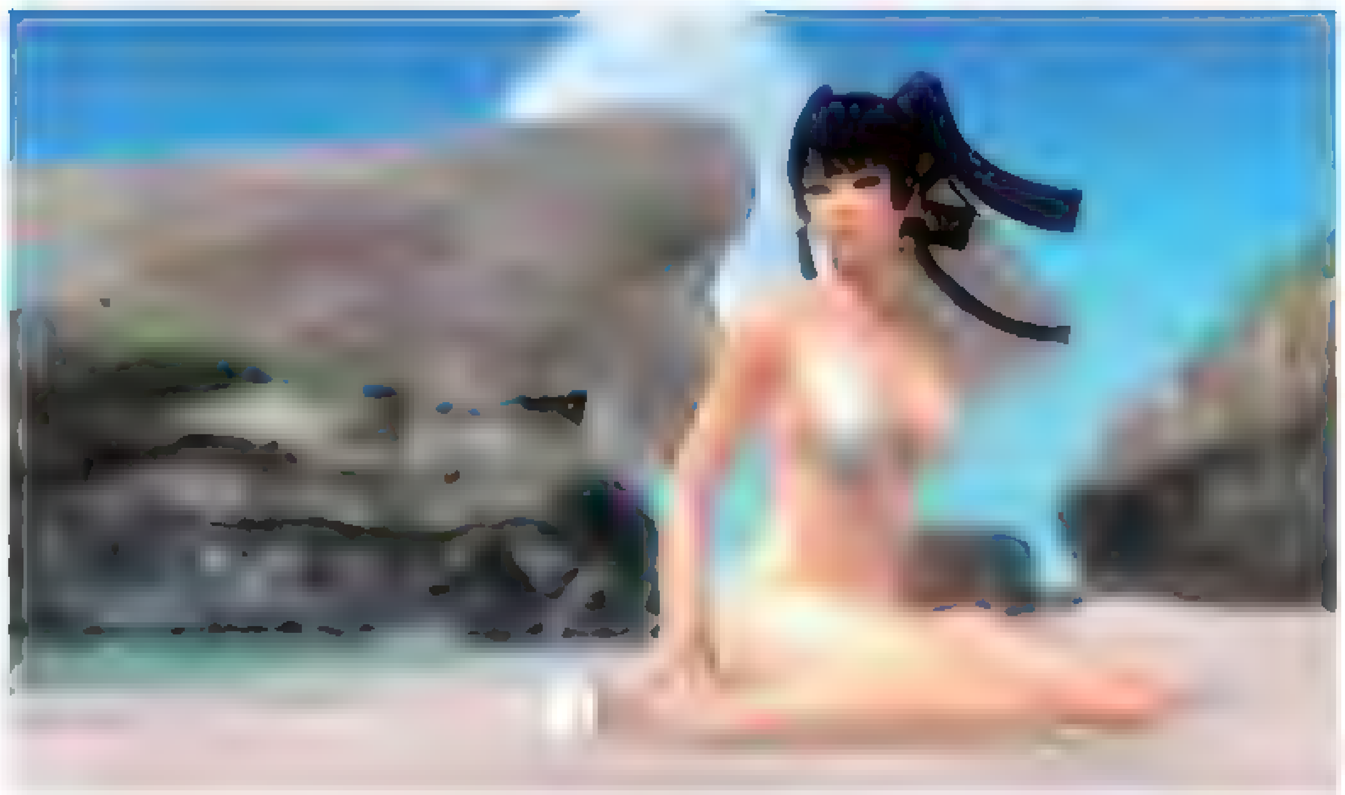
《战国无双 4－Ⅱ》店铺特典公开

PS3 PS4

将于 2015 年 2 月 11 日发售的以武将个人的故事为中心的《战国无双 4－Ⅱ》近日公开了四套店铺特典服装，其中 GEO 的店铺特典为早川殿的甲斐姬风格服装，GameTSUTAYA/Wonder GOO 的店铺特典为浓姬的宁宁风格服装，GAMECITY 等 11 家店铺的特典为小少将的井伊直虎风格服装，罗森与 HMV 的店铺特典为井伊直虎的罗森样式换装。值得注意的是本次罗森的换装不再是直接将角色的服装换成店员服的形式，而是将罗森的风格融入到角色原本的服装之中，有条件的话不妨考虑一下罗森的这套换装。

《死或生 5 最终回合》绅士们大爱的初回特典闪亮登场

PS3 PS4

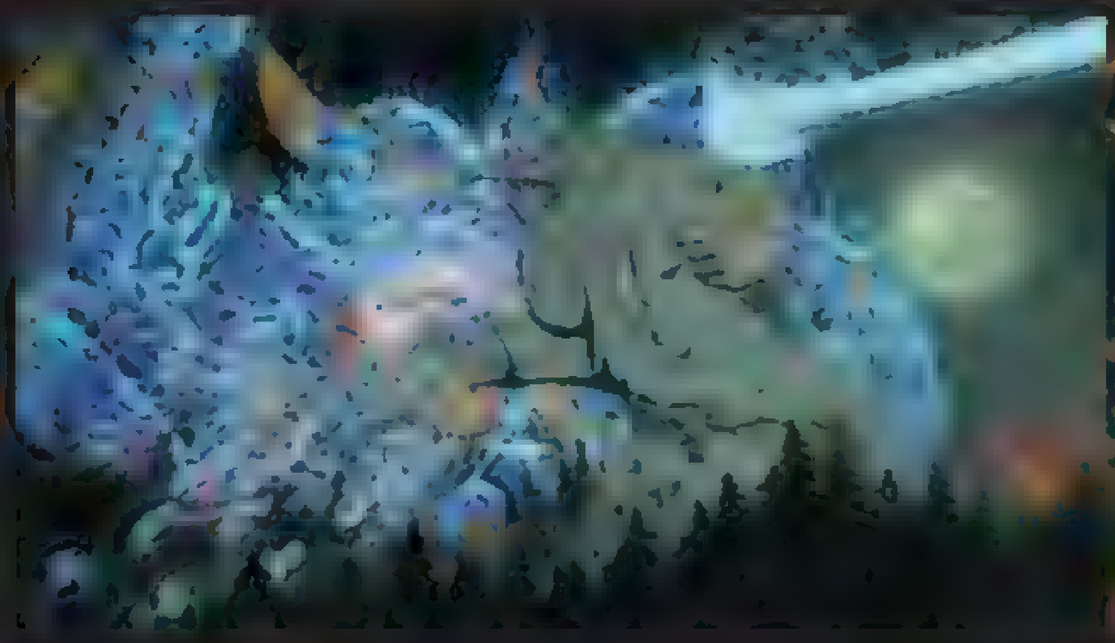


将于 2015 年 2 月 19 日发售的《死或生 5 最终回合》在近日公开了新的初回特典，继玛丽的“死库水”之后，Team NINJA 又公开了女天狗风格的饰品，为作品里外表近似于传统东方女性的妹子们装上女天狗风格的饰品之后整个画面突然就变得有些幻想风。除了这两个特典之后 Team NINJA 日后还将有更令人惊喜的初回特典公开。

《火影忍者 疾风传 究极忍者风暴 4》震撼公布

PS4

要说到 BNGI 近期最大的新闻，登录 PS4 平台的《火影忍者 疾风传 究极忍者风暴 4》便是其中之一。在已公开的影像里，剧场版《火影忍者 THE LAST-NARUTO THE MOVIE-》里成长之后的鸣人也将参战本作。在登录 PS4 之后本作的战斗画面变得更加绚烂，角色的表情也将变得更为细腻，故事方面将收录在前作之后的剧情，BOSS 战也将变得更加有魄力。本作将于 2015 年内发售，对《火影忍者》感兴趣的读者可别错过本作了。



《噬神者 2 狂怒解放》限定机公开

PS4

将于 2015 年 2 月 19 日发售的 PS4 平台首款共斗游戏《噬神者 2 狂怒解放》公开了关于限定机的情报。限定机分为黑白两种颜色，在限定机的钢琴漆盒盖上印有“《噬神者》系列”里广为人知的 LOGO。主机售价为 21980 日元，将于 2015 年 2 月 4 日发售。不过可惜的是这两种限定机都没有游戏本体，游戏需要另外花钱购买。

《潜龙谍影Ⅳ》带奖杯的数字版开始配信

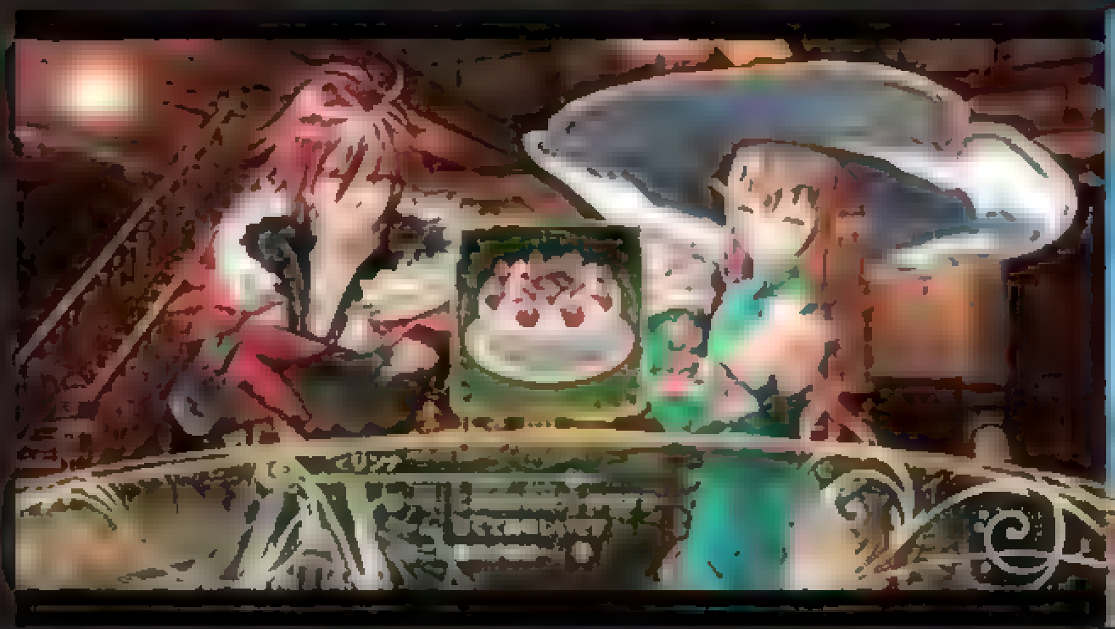
PS4

PS3 早期作品没有奖杯系统这一点十分令人遗憾，而就在最近，Konami 宣布开始配信《潜龙谍影Ⅳ》的数字版，该数字版将对应奖杯系统，也算是圆了粉丝们的一个念想。数字版目前已经开始在 PS 商店进行配信，售价为 2980 日元，价格十分实惠，未尝试过本作的玩家也不妨在年末来试试这一 PS3 时代的佳作之一。

《光明之响》DLC 蓄势待发

PS3

作为一款 RPG，《光明之响》的 DLC 数量可不能算少，本作的 DLC 预计配信 10 弹，在目前本作已经配信了两弹 DLC，其中有免费的内容也有收费的内容。免费的内容十分厚道，其中包括 3 个迷宫、圣诞夜的特殊剧情、亚格南和玛丽安的偶像风服装、雾香 & 桑尼雅 & 玛丽安的女仆风手办等等。第三弹 DLC 所需要关注的内容是基那斯和艾克雪拉的入队剧情、基那斯与雷斯提的偶像风换装以及艾克雪拉的女仆装，其中基那斯和艾克雪拉的入队剧情售价都为 1000 日元。



《血源诅咒》欧版限定版特典公开

PS4

《血源诅咒》毫无疑问是 ARPG 爱好者们在年初的盛宴，在近日，索尼公开了欧版《血源诅咒》的限定版特典内容。限定版分为收藏包与恶梦包两种，收藏包售价 79.99 欧元，内容包括游戏本体、设定集、原声音乐下载码以及笔记本，恶梦包售价 119.99 欧元，特典除了上述内容之外还有羽毛笔与墨水组合、以钟为模型的铃铛、哥特式笔记本等等。

《最终幻想 零式 高清版》红色限定机亮相

PS4

在 JF 上，Square Enix 公布了《最终幻想 零式 高清版》的限定机情报，限定机的主机本体是首次公开的红色，手柄也是以红色为主题，之所以选择红色是因为红色是 0 组的象征色，同时也是游戏里的主角等人所在的国家“朱雀”的代表色。除此之外，在钢琴漆外壳上还印有《最终幻想 零式 高清版》的 logo。该限定机售价 46980 日元，将与日版《最终幻想 零式 高清版》同步发售。里面除了主机、手柄和游戏本体之外，还有《最终幻想 X V》的试玩版下载码、《最终幻想 零式 高清版》PS4 主题下载码以及 PS+ 会员十五天免费体验码等内容。

《小小大星球3》追加“冰雪奇缘”服饰

PS3 PS4

虽然游戏整体评价不如前作，但强调多人同乐的《小小大星球3》依然给不少玩家带来了欢乐。而迪士尼在电影领域大红大紫的《冰雪奇缘》如今将与本作进行联动，游戏中会追加电影主题套装，分别来自Kristoff、Anna和Elsa三位人物。每套服装的售价为2美元，同时玩家还能获得冬日主题制作包，在这个寒冷的日子里，躲在家中和心爱的人一同拿起手柄享受温暖的时光吧。

《海贼无双3》萨博登场

PS3 PS4

超人气漫画《海贼王》改编的最新作品《海贼无双3》即将在明年的3月26日发售，鉴于前两作的良好表现，首次登陆次世代的本作关注度自然不低。而这次的剧情将会继续前作之后的故事，也就是目前动画德雷斯罗萨篇的最新内容，还将追加大量的角色与技能。最令粉丝感动的自然是初回特典中附带的可使用角色——萨博。继承了艾斯意志的他势必会令各位海贼迷们热血沸腾。特典还另外包含了路飞的鲤鱼玩具服装，看了动画的朋友应该都不会陌生，对于笔者而言最期待的还是能否放出限定版主机相关消息，如果能推出和当年类似的金色限定版PS4的话，那就必须买买买啦！

买主机，送手柄，20周年优惠多！

PS4

今年对于PS系主机玩家来说绝对是值得纪念的一年，先是PS4良好的销售势头，接着是一系列独占游戏公布，更重要的是PS迎来了它的20周岁生日。而香港索尼作为SCE亚洲领域重要的一环，自然不会怠慢这个历史性时刻。借着20周年以及圣诞契机，索尼公布了一系列的优惠活动，更是举办了PlayStation@Toy Soul传媒预览会来回馈广大新老玩家。展会时间定在了12月19日至21日，虽然大陆玩家能够亲身参与的不多，但还是有不少值得我们关注的优惠活动。

1. 凡是在2014年12月19日至2015年1月14日于香港PlayStation®Platinum Shop、Sony Store及指定零售店购买PS系主机的玩家，都将获得一套多罗主题胶带。而选择PS4主机或同捆套装的玩家更是可以获得额外的原装无线手柄一个，有黑、白、红、蓝四种可选颜色。其中《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》的银色限定版套装也包含在内，购买游戏或周边产品满300港币更是可以拿到20周年限定版日历。

2. 圣诞季优惠套装：香港索尼在12月5日发布了新的主机同捆套装，并取名为“缤纷节日套装”。包装采用了特殊的礼盒式图案设计，除了标准的PS4配置外还包含了《小小大星球3》、《无名英雄 再来者》、《胖公主》以及《光电战机》四款游戏。除了《小小大星球3》为实体版游戏外，其余均以下载卡方式给出。套装提供了黑白双色主机给玩家选择，售价为3580港币，可谓非常超值。

3. 《教团1886》作为明年初索尼重头独占游戏，在宣传上自然是不遗余力。除了此前公布的多种限定以及同捆版外，这次Toy Soul展会还提供了本作的预定，凡在会场预定任意版本的游戏都将获得特制卡套以及行李牌套装，而购买豪华版、珍藏版或是主机同捆套装的玩家还能拿到限定T恤，不过数量只有150个，估计大陆玩家想要获得也只能忍受JS的价格了。本作初回下载特典为骑士军火以及骑士坚毅包，于2015年2月20日起至3月5日购买下载版的PS+用户将享受9折优惠。

珍藏版售价为568港币，包含内容如下：

①主人公捶体姿态的7寸手办模型

②珍藏版铁盒包装（内含游戏）

③徽章贴纸

④特别下载卡：骑士军火、官方游戏原声带以及幕后花絮集锦

豪华版售价为 1088 港币，包含内容如下：

①豪华版收藏盒

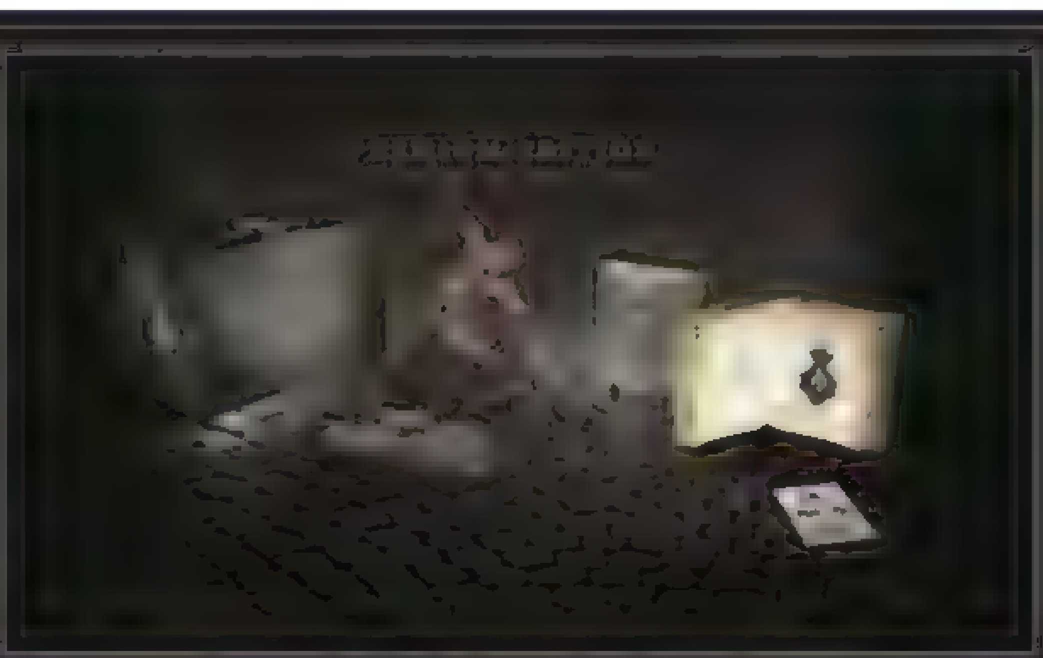
②名为“无尽对决”的 13 寸限定模型

③珍藏版铁盒包装（内含游戏）

④ 22 页游戏设定集（包含黑之水瓶挂饰）

⑤徽章贴纸

⑥特别下载卡：骑士军火、官方游戏原声带以及幕后花絮集锦



同捆套装售价为 3680 港币，目前只有黑色主机版本，包含内容如下：

①PS4黑色主机

②《教团1886》实体版游戏

③无线手柄

④单声道耳机

⑤电源线

⑥HDMI线

⑦USB连接线

⑧PS+12个月会员资格以及一年延长保修服务

20 周年限定预付卡

不知道各位平时是如何购买线上商店内的游戏，估计大部分玩家都会选择淘宝或者绑定信用卡这两种途径，而实体预付卡对于大陆玩家来说并不多见。香港索尼为了庆祝 PS 诞生 20 周年，推出了限量版面值为 100 港币的预付卡，总共有 8 款经典的 PS 游戏卡面可供选择。除了预付卡外还会附赠专用的卡片贴纸，玩家可以用来美化自己的公交卡或者学生们的饭卡等。不过卡包采用了随机发放的形式，想要集齐全部 8 款可不是一件容易的事。包含的游戏如下：《捉猴啦》、《生化危机 导演剪辑版》、《恐龙危机》、《山脊赛车 4》、《虹吸战士》、《铁拳》、《吞食天地 II 赤壁之战》以及《无双大蛇》。

PS4 合购机制大揭秘

PS4

虽然 PS4 已经发售一年的时间了，但 PSN 账户认证方式的更改让不少玩家对合购望而却步，“并不是不想合购而是不知道怎么合购”成为了次世代平台的一大难题。借着本期的 PS CLUB 为大家好好讲解下如何利用 PSN 账户与好友进行合购，同时看看淘宝上那些所谓的廉价下载游戏究竟存在哪些猫腻。

首先解释一下可认证账户以及不可认证账户的区别：

1. 可认证账户：首先假设玩家小明建立了合购账号 A，并将其设为常用。PS4 系统内的常用账号就是可认证账户。使用 A 购买游戏后能够切换成任意账号游玩 A 内的游戏并获得奖杯，没有任何限制。

2. 不可认证账户：如果该玩家还有一个想要合购的朋友小红，那么可以在小红的主机上登陆账号 A，并使用账号 A 来游玩合购的游戏与获得奖杯，注意小红不能切换到其他账号来玩 A 账号内游戏。非认证账号购买的游戏等应用程序图标在右下角会显示小锁头。注意一个 PSN 账号无法在两台机器上同时登陆。

PS3 时代同一个 PSN 账号可以认证两台机器，也就是说建立合购账号后可以提供给两名玩家使用。进入次世代以后，合购账号只能在一台 PS4 上设为常用机器，也就是说并不存在真正意义上的合购。不过目前 PS4 主机设置常用账号有个小漏洞，或者说官方默认的方式。可以令一个 PSN 账号同时提供两个可认证和一个不可认证机会，具体做法如下：

1. 首先小明将合购账号 A 设置为常用账号，然后进入 PSN 官网 https://account.sonyentertainmentnetwork.com/，这里以港服为例。登陆合购账号 A 并点击账号一栏，进入下方倒数第二项媒体与设备，网页会显示解除所用装置的按钮。点击后就能在网页端解绑账号 A 认证过的一切设备，注意如果 A 绑定过 PS3 或者 PSV 的话同样会取消认证。

2. 虽然解除了认证但小明的 PS4 主机依然拥有账号 A 的常用权限，这样小红可以在自己的主机将账号 A 设为常用。相当于账号 A 在两台机器上同时设为常用账号，如果两人还有个朋友小刚，他还能以非认证账号的方式游玩 A 内的游戏并取得奖杯。

3. 网页端解除认证的方式每半年才能使用一次，解除之后会显示如图字样。也就是说可认证用户每半年就能多增加一名，以小刚为例他只要再等半年就能享受认证用户的权限了。还能再找一个朋友来使用非认证功能。

4. 这里还会涉及到 PS+ 会员问题，想要使用会员功能必须保证机器内有一个可登陆的 PS+ 账号，如果将 PS+ 账号设为常用的话，更换其他账号同样能享受联机功能，但是无法使用上传云存档功能。

所以不难理解为什么淘宝商家卖出的账号如此便宜，随着时间推移一些老游戏可能会以可认证形式卖给多名玩家，同时还能以非认证形式卖给另一名不在意存档及奖杯的玩家。如果商家使用盗刷信用卡等违法方式来刷游戏账号的话，那么成本将更加低廉。购买了“黑点”账号有可能遭遇被 BAN 的危险，但只要商家是按照正规渠道使用合购规则的话，玩家仍然可以放心购买。

注意事项：网页端解除存在一定几率的 BUG，拿之前的小明来说，当他网页端解除认证后有可能在 PS4 上遇到游戏被锁（小锁头）的现象，这样就需要选择系统修复认证的功能。如此一来小红将不能认证账号 A，只有再等半年。所以想要合购的玩家一定要选择熟悉的合购对象，不然难免出现各种利益纠纷。说了这么多关于合购的问题，那么总结下最保险的方式给各位想要合购的玩家：

1. 小明和小红两人拥有两台 PS4 以及各自的账号 A 和 B。

2. 小明在自己的主机上设置 B 为常用账号，并登陆自己的 A 来游玩。

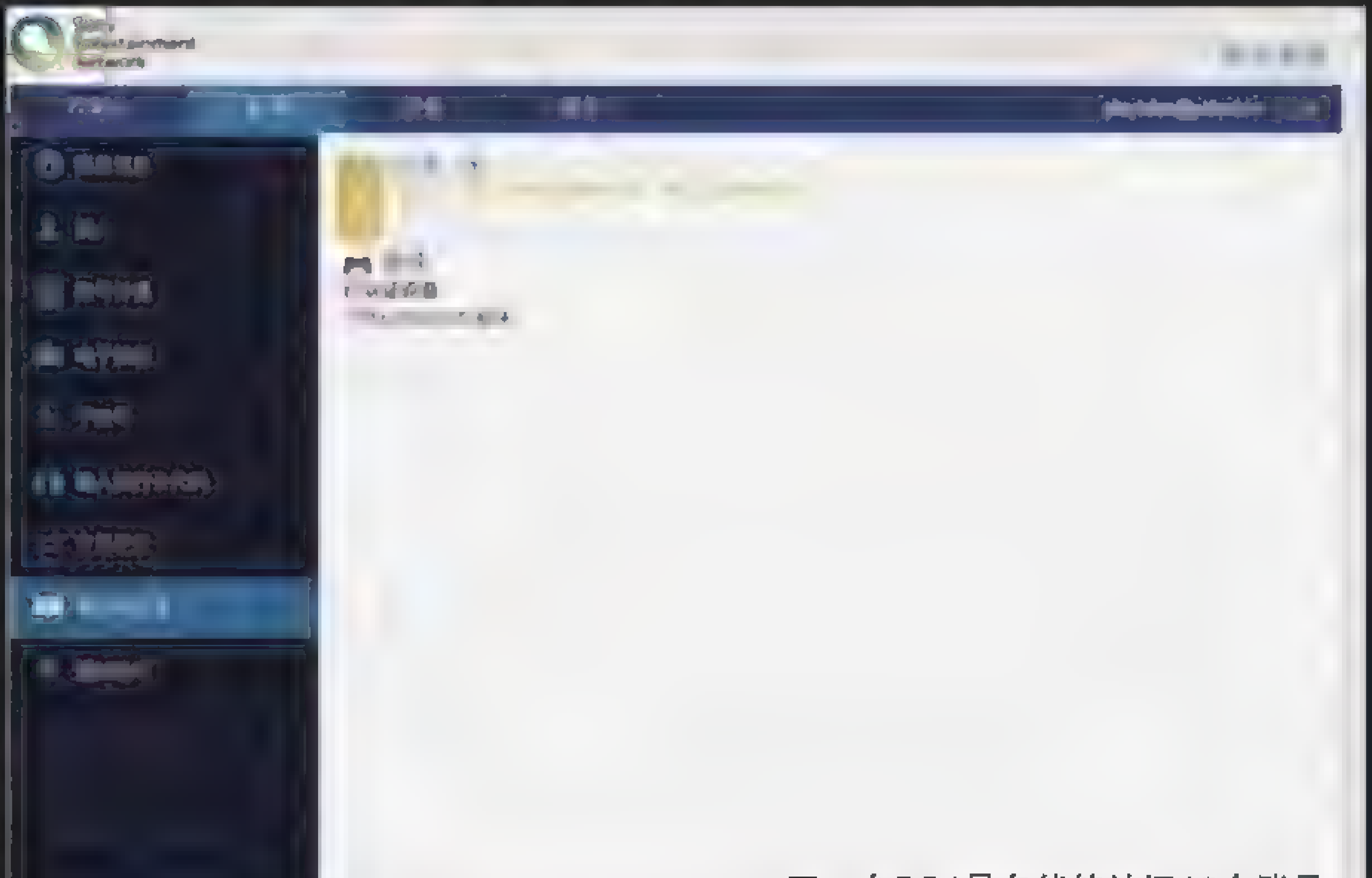
3. 小红在自己的主机上设置 A 为常用账号，并登陆自己的 B 来游玩。

4. 假设两人在小明的 A 上购买游戏。

5. 小明可以直接登陆 A 来下载并玩合购的游戏。

6. 小红先登陆 A 下载游戏后再切换为自己的账号 B 来游玩。

选择账号 B 来合购游戏效果同理，这种方法下即使遭遇认证 BUG 也能够及时进行修复。如果想进一步节省开销，可以只在 A 和 B 其中一个账号内购买 PS+ 资格，两人能同时享受联机功能，但上传存档等特权只能在购买 PS+ 的账号使用。上文中提供的网页端解除认证的方法不推荐给想要长久合购的玩家，只适合一些赚完就跑的商家。总之还是一句话，合购虽美好，入坑需谨慎，找些靠谱的机友进行合购才是王道。



■一台PS4最多能够认证16个账号。

XBOX STYLE

[illegible]

游戏推荐《永不孤单》

11 月 18 日推出的 Xbox One 游戏《永不孤单》（Never Alone），是一个素质不低、成就好拿的优秀作品。游戏很明显是在模仿《Limbo》这样的成功作品，据开发者表示他是想做出《ICO》的感觉。不过由于游戏的玩法是 2D 平台动作，所以和《ICO》还是区别较大。

《永不孤单》的主人公是一位爱斯基摩小姑娘，她带着一只极地狐。玩家需要控制这一人一狐配合着解谜前进，也可以叫上朋友开双打合作。游戏的解谜成分不多，相比之下倒是对跳跃要求偏高，不过总的来说都不算难。

《永不孤单》的最大特色是游戏中无所不在的爱斯基摩（或称为纽因特）文化。游戏的故事就发生于北极，里面出现的各种要素均是有文化背景的。游戏中分布着很多收集品，其内容也正是对这些要素的解说，全部以视频方式呈现出来，十分厚道。不过可惜的是尽管游戏支持很多种语言，但惟独不支持中文，另外视频也只有英文语音，不能选择字幕。不然的话一遍游戏玩下来还真能学到不少东西。

本作也是标准的成就神作，只要两三个小时即可全成就。全成就的条件十分简单，通关外加看过全收集。这里郑重向各位推荐此作。另外此作也有 PS4 版。

国行Xbox One新动向

[illegible]

《极限竞速 地平线2》极端天气DLC

[illegible]

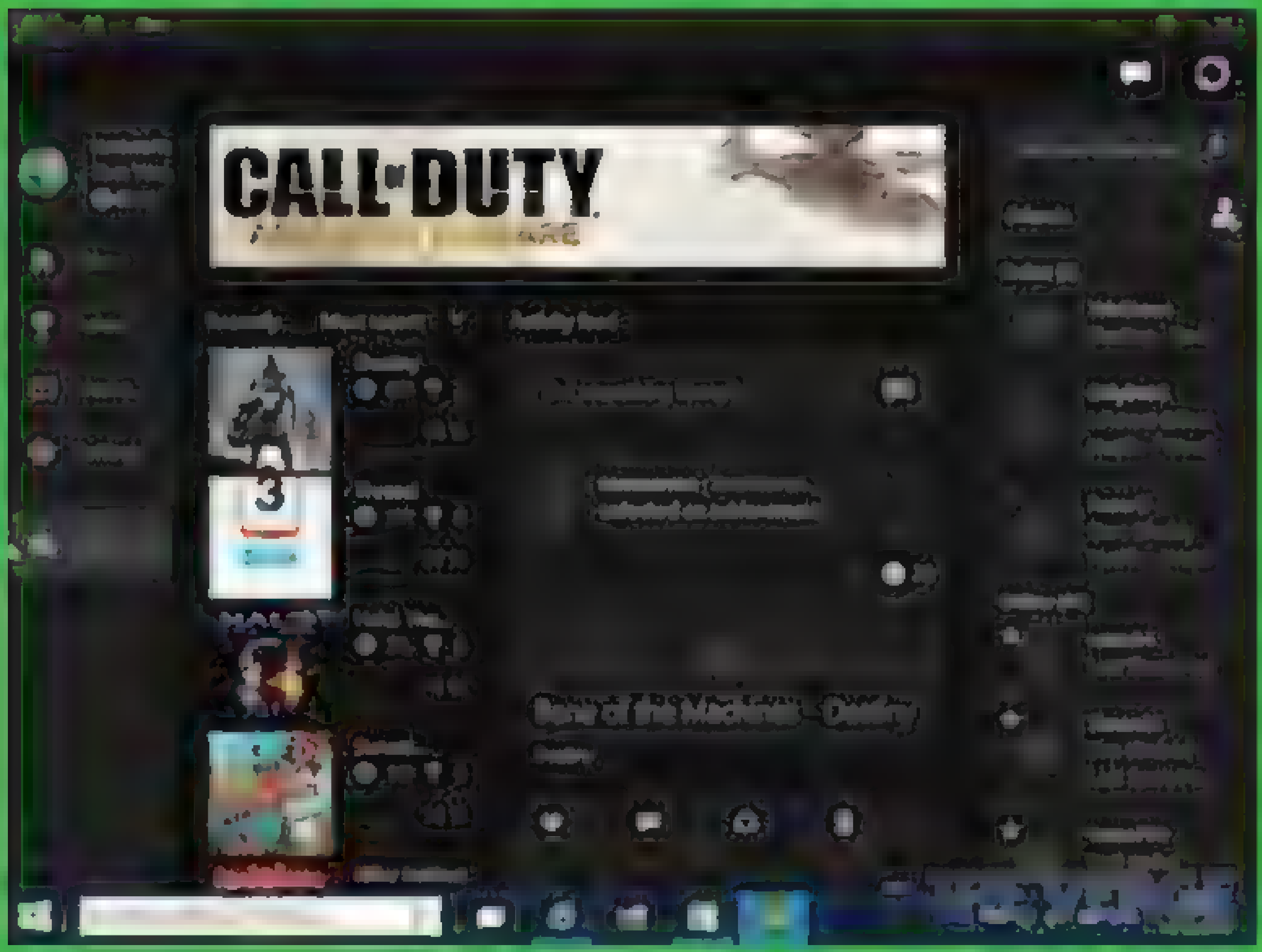
《最终幻想 零式 高清版》限定版

[illegible]

[illegible]

Xbox One系统进化提前看

[illegible]



[illegible]

2月免费游戏提前透露

[illegible]

《GTA V》活动不断

《GTA V》去年发售后一路高歌猛进，不过迟迟没有下一步举动，多少有些让人觉得意外。现在想来这段时间里制作组都在全力制作次世代版。随着次世代版的发售，如今游戏又恢复到了刚发售时的火热景象，各种活动接踵而来。

拿最近圣诞节来说，和去年一样，《GTA ONLINE》里也会下雪。玩家只要在1月5日之前登入游戏，即可获得免费的圣诞装备和面具。12月25日当天登入的玩家，会在物品清单中找到惊喜。从12月24日到1月5日，之前加入过的烟火发射器将回归。此外官方还会举办一些活动来赠送游戏币。

而在圣诞之前，Rockstar官方还通过脸书和社交俱乐部送出了不少实体大礼，包括《GTA V》涂装的PS4和Xbox One主机和手柄，以及各种游戏相关周边。如此好礼当真是让人看红了眼。不过对于大部分玩家来说，目前这些活动都只是小儿科，大家期待的还是真正的猛料，也就是像《GTA Ⅳ》那两个大型DLC一样的追加内容。

官方目前已经正式确认，《GTA ONLINE》抢劫任务将于2015年初正式推出，并放出了一段4人合作的影片。不过从影片来看这个DLC的规模还是偏小，更给力的内容还得再等等喽！

VITA命

随着国行的发布会召开，PSV 也跟随着 PS4 进来中国市场啦，这对于广大掌机玩家来说自然是一件好事。当中也意味着 SCE 目前依然很重视 PSV 的，不过发布会上展示的游戏目前还不确定能否过审核，所以要兴奋还为时尚早。说回最近，11 月底发售了《梦幻之星 新星》之后，12 月其实还有《高达破坏者 2》和《神次次元游戏 V》发售，而且 PSN+ 也赠送了不少游戏，因此对于我们来说年末还是不愁游戏的。

当前系统版本 3.35

Free Game 推送局 日服PSN+会员12月免费游戏情报

日服 PSN+ 赠送的游戏阵容向来比其他服的游戏要弱很多，但是这个 12 月终于给力了一回。除了《小小大星球》、《大众高尔夫》、《街霸对铁拳》等佳作之外，还有去年年末的共斗游戏大作《噬神者 2》，以及今年年初发售的《魔界战记 4 重生》，这两部作品在明年年初都会相继推出新的续作，因此没有玩到前作的玩家抓紧机会了。

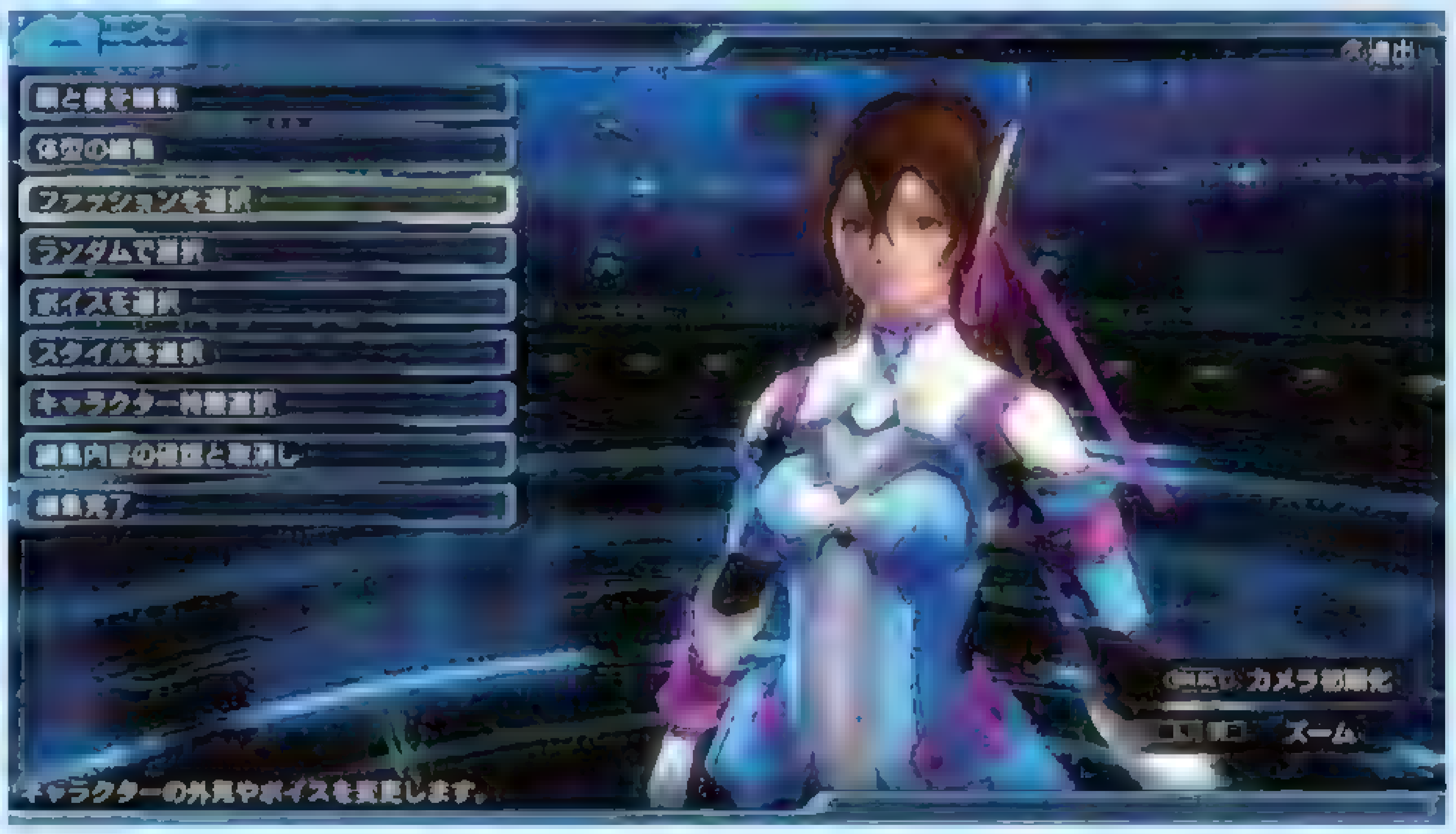
另外还有《弹丸论破 1+2》、《Fate/hollow ataraxia》等知名文字类游戏，不过这些作品都有游戏时间限制（分别是 180 分钟和 480 分钟），相当于一个限时的完整试玩版。

火热 DLC 《梦幻之星 新星》1.01更新补丁发布，追加大量新要素

12 月 11 日，SEGA 为自家年末的共斗游戏大作《梦幻之星 新星》发布了 1.01 更新补丁，这个补丁主要提供了对新要素提供兼容，以及修正了一些 BUG，并且追加一些便利功能，包括仓库菜单里追加将素材和核心直接放进仓库的选项，设定菜单中追加获得了材料或者核心之后自动送进仓库的选项。另外还追加了一些联动角色，版本更新之后只要到解冻室输入相应的密码就能让这些角色加入。他们分别是来自《永恒终焉》的リ－ンベル（密码：EoEReanbell），来自 Nico 生放送“梦幻之星特别节目”中的机器人 3Z–103（密码：mitsutomitakao）。还有两个日本媒体网站联动的角色，分别为**デスマスク**（密码：SummonDaemon），还有电击艾蕾娜（密码：DENGEKIERENA）。

除了更新版本追加的密码角色之外，SEGA 还先后推出了一些与其他 Tri–Ace 相关的服装联动 DLC，包括《永恒终焉》、《星之海洋 4》和《女神侧身像》的服装 DLC，而且全部都是免费的，有爱的同学不容错过。

当然除了服装 DLC 之外，还有一些追加任务，分别是“**グランエナジ－・ラッシュ**”、“难：炎の支配者”和“波状防卫战”，其中“**グランエナジ－・ラッシュ**”能够获得大量的 Gran 能源（货币），适合用来刷金钱，但是这个 DLC 售价 400 日元，其余两个任务则是免费的。



火热DLC《胧村正》将推出本体+4DLC整合版

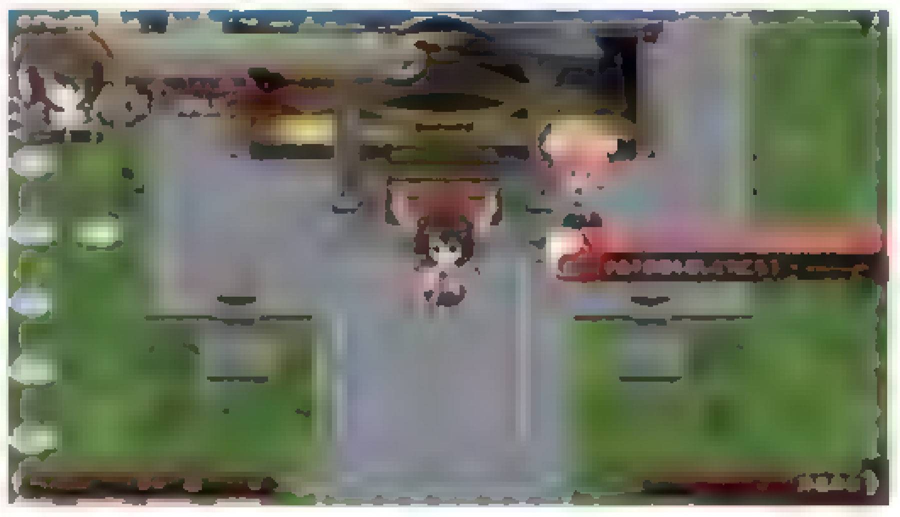
移植自 Wii 平台的 2D 动作游戏名作《胧村正》4 个全新的 DLC 历时将近两年，终于在最近全部出完了。Marvelous 也顺势推出了整合本片和前后 4 个 DLC 的“完整版”。这个版本将会在 2015 年 3 月 19 日发售，附游戏本体和 4 个 DLC 的下载码。定价为 4500 日元（不含税，下同），让等至今还没有入手的玩家一次性收齐全套。不过目前游戏下载廉价版是 2000 日元，而 DLC 每个是 500 日元。因此这个版本比下载版还是要贵 500 日元。但如果想收藏实体卡的话，还是值得选择的。

新作情报站 “Play,Doujin！”企划启动，东方二次同人作品将大量登陆PS主机平台

喜欢二次元文化的玩家相信对“东方 project”这个系列都不会陌生。原作是由 ZUN 一手制作并在每年 CM 展上贩卖的弹幕射击游戏，由于拥有非常庞大的粉丝群体，因此向来也有非常多其他团体以这个作品为题材制作“二次同人”作品在 CM 展上售卖。作品类型也囊括了很多种。而 SCE 这次公开的“Play，Doujin！”计划就是让一些优秀的二次同人作品加盟 PS 系的主机平台。目前宣布加盟的同人团体有 AQUA STYLE、莓坊主、领域 ZERO 和 CUBETYPE。它们将会为 PSV 或 PS4 开发同人作品，目前已知的作品有这些。

《不可思议的幻想乡》

本作是由 AQUA STYLE 开发的作品（第一作诞生于 2009 年，随后有多部续作），游戏类型是一款迷宫探索 RPG，玩家可以使用灵梦、魔理沙等角色去探索随机生成的迷宫。利用运气和不同的技能去挑战迷宫的最深处。

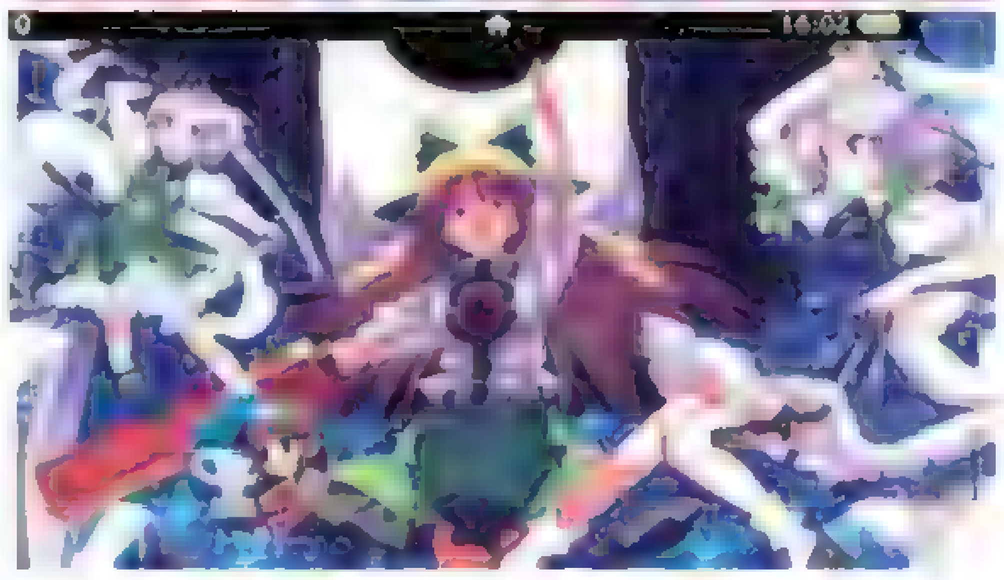


《东方苍神缘起》

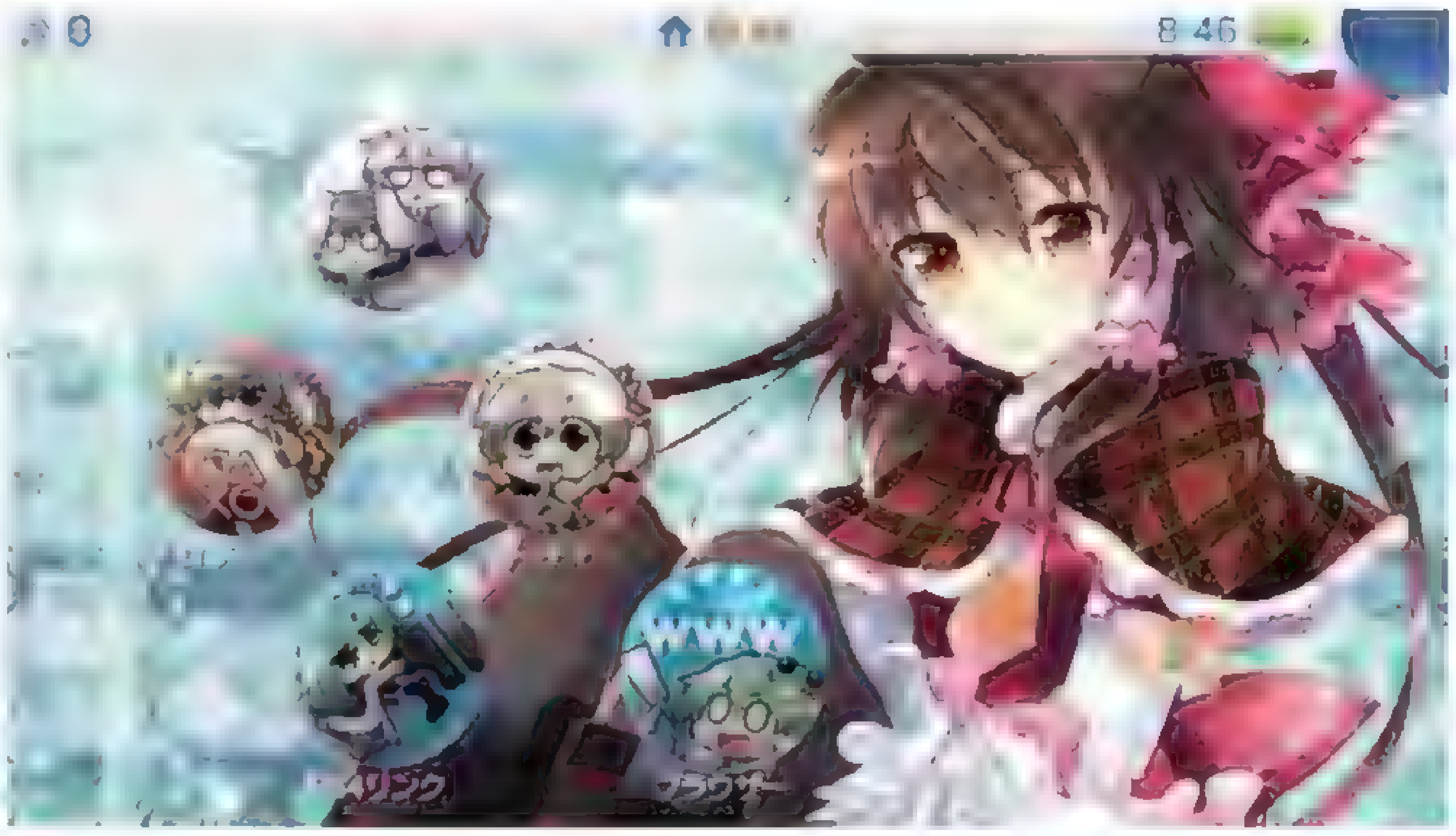
由莓坊主制作的二次同人作品，游戏的玩法则是更加传统的回合制指令 RPG，可选用的角色较多，除了两位标准的主角之外，早苗、帕秋莉、咲夜、射命丸文等角色都能使用，发动 Spell Card（必杀技）的时候也有比较华丽的演出特效。

《东方空中擂台祭 幻想空战姬》

这款游戏则是一部 3D 动作对战游戏，由领域 ZERO 开发。游戏可以让 4 名玩家选用自己喜欢的角色进行爽快刺激的空中对战。根据角色性能不同有斩击和弹幕等多种攻击方式，弹幕的种类同样根据原作进行还原。游戏的 BGM 则邀请了豚乙女、SOUND HOLIC、Tsukasa 等团体参与，这些团体都是比较有名的东方二次同人音乐制作组。



当然这些同人制作组和作品都只是东方 project 这个大家族中的凤毛麟角，未来说不定还会有更多作品加入到 PS 平台。其实个人更希望像《东方非想天则》和《东方心绮楼》之类的正统作品能移植过来。虽然在 PSV 上玩到东方相关的作品还要等等，但是近期 PSN 已经推出了几款东方相关的系统主题供用户下载了。其中一个是《东方幻想乡轮舞》（预定登陆 PS4 的游戏）的主题，另一个是“幻想乡四季・冬”的主题，这个四季系列以后还会陆续地按季度推出春、夏、秋、冬版，售价 432 日元（含税），虽然价格比其他主题要贵一些，但是东方 project 的粉丝可不能错过哦。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

作为3DS/3DS LL上的新怪物级游戏，《妖怪手表2》的表现非常惊人。而近期系列的最新资料篇《妖怪手表2 真打》正式登场，在日本市场当中的表现也非常优异。如果将本作和系列作品进行联动的话，还能获得一些额外奖励。《妖怪手表2 元祖·本家》的玩家们也可以通过最近的更新来获得更多内容。此外，近期的《战国无双 编年史3》也是一款受到瞩目的游戏，因此在本期应援团中我们将会进行介绍。下载游戏方面重点推荐《チャリ走DX3 タイムライダ－》，游戏虽然简单，可是乐趣十足！

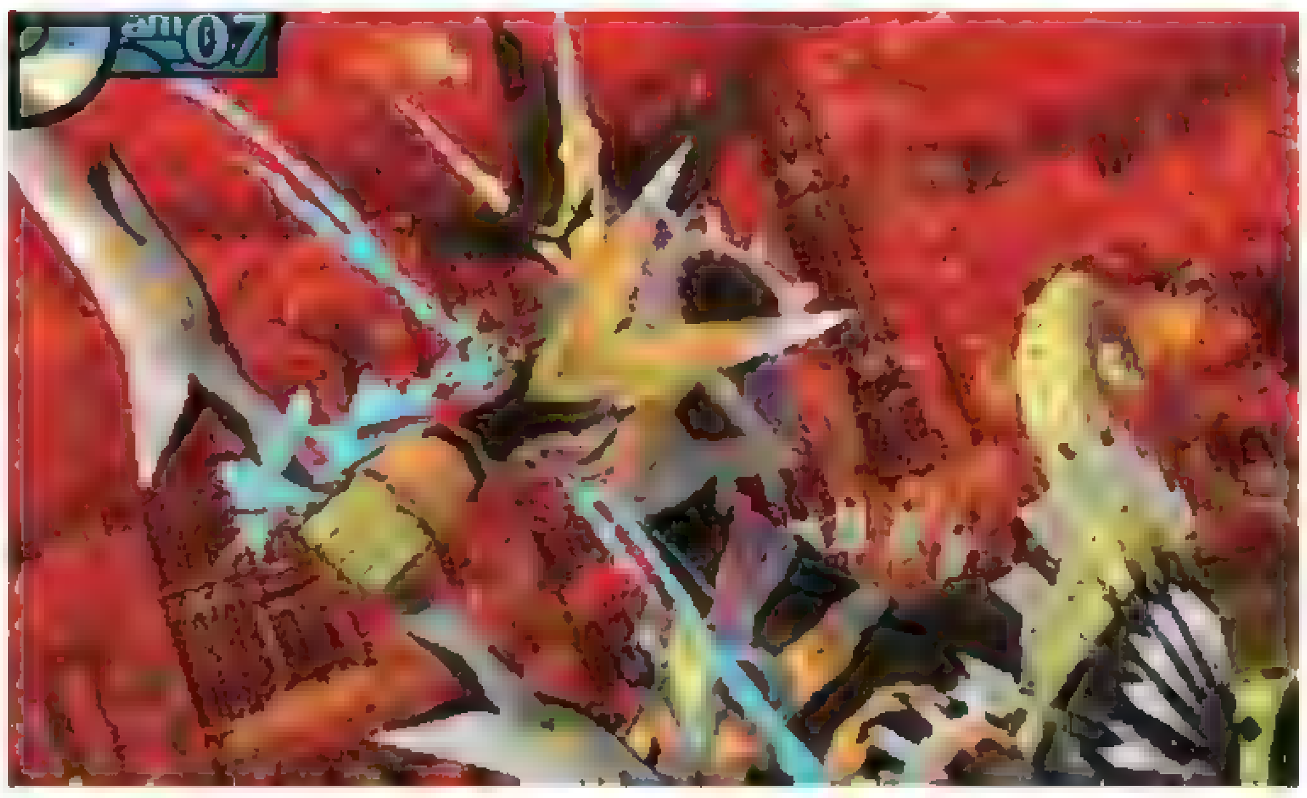
《战国无双 编年史3》新配信及更新

《战国无双 编年史3》在近期进行了大型更新，这是自发售以来的第二次更新了。主要目的是为了修正游戏当中出现的Bug，版本号为Ver 1.02，修正了在登陆排行榜时可能出现的错误。本次的补丁包含有Ver 1.01内容，修正了输入初回特典时无法正常表示的Bug以及进行特定的操作会死机的Bug，建议玩家们尽快进行更新。你可以通过摄像头扫描二维码，或者是利用eShop搜索“战国无双クロニクル3更新”来获得更新文件。

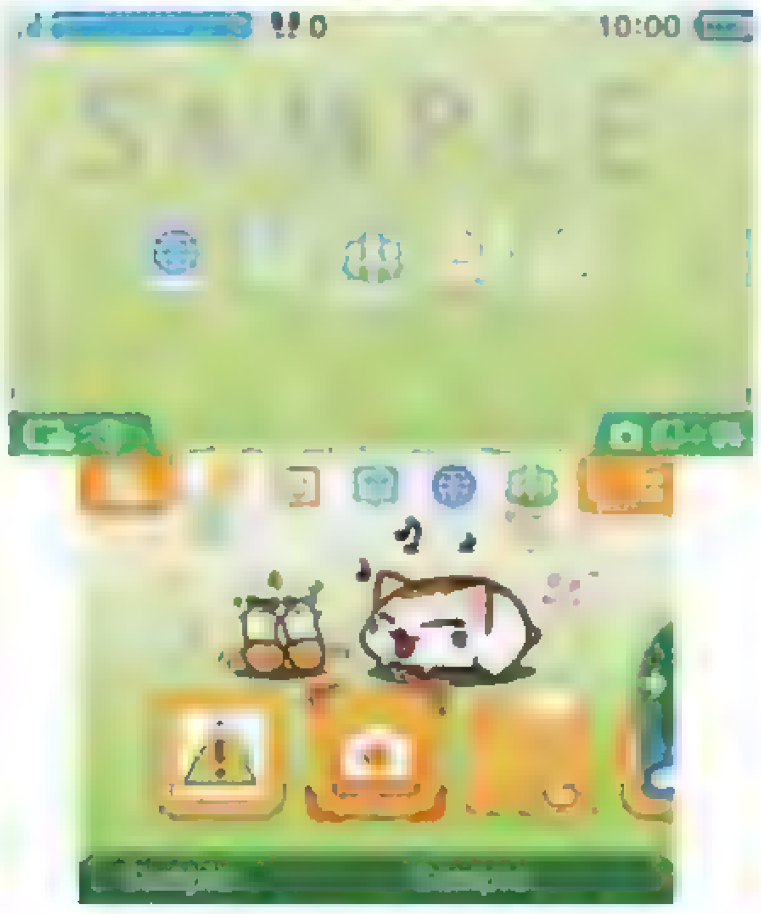
另外，游戏也开始了新的DLC配信，内容主要是追加BGM以及关卡，而且本作还会以优惠的价格推出内容套餐。

《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》第三弹DLC

《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》发售接近一个月，但DLC的步伐可是一点都不慢。第三弹的DLC更新了三个任务，分别是推荐在85级以上挑战的“雷放つは女帝の弓”、推荐在99级以上挑战的“強袭！異界の猎犬”以及有提升经验值的道具出现的“冒险者に捧ぐ、惠の四つ叶”，每个任务需要250日元。本次DLC将从12月11日开始配信。



可爱的猫猫主题一起萌化你的3DS



自从新系统更新以来，许多厂商都推出了许多可爱的主题。而フリュ－公司也制作了原创的猫猫主题。这些主题都非常可爱，因而在此特意将其介绍给各位读者。目前配信的是以下四款主题。这四款主题的价格均为200日元（含税），除了包含有上下画面的内容之外，还有按键音以及主题音乐。感兴趣的玩家不妨前往eShop搜索下载！

- “ねむネコ”フレンズ
- “ねむネコ”フレンズ 和室がお好き
- “ねむネコ”フレンズ おかし と こねむネコ
- “ねむネコ”フレンズ 歌にあわせて

《妖怪手表2 真打》登场

在之前我们为各位玩家介绍过《妖怪手表2 元祖·本家》的新情报，而如今《妖怪手表2 真打》也登场了，这两者之间还会有新的互动。《妖怪手表2 真打》是集大成的作品，同时追加了该版本才拥有的限定要素，新的地图和BOSS正在等待着玩家。像是玩家们熟悉的**ヒカリオロチ**、**ヤミキュウビ**灯妖怪都能成为伙伴。另外，还有一些特别的任务剧情，能够判明**ダ－クニャン**的正体与**ウィスパ－**的过

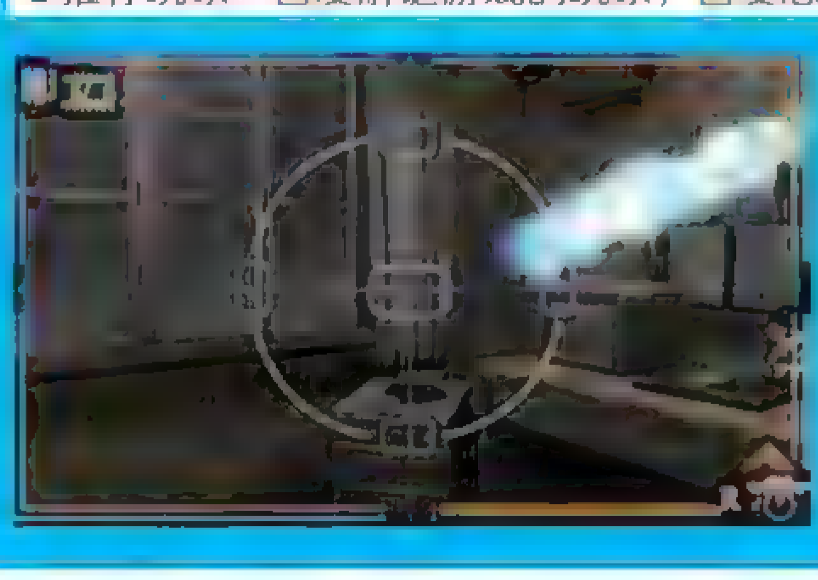
去。如果将本作与《妖怪手表2 元祖·本家》进行互动的话，就能获得“黑鬼”、“赤鬼”和“青鬼”作为妖怪的伙伴。

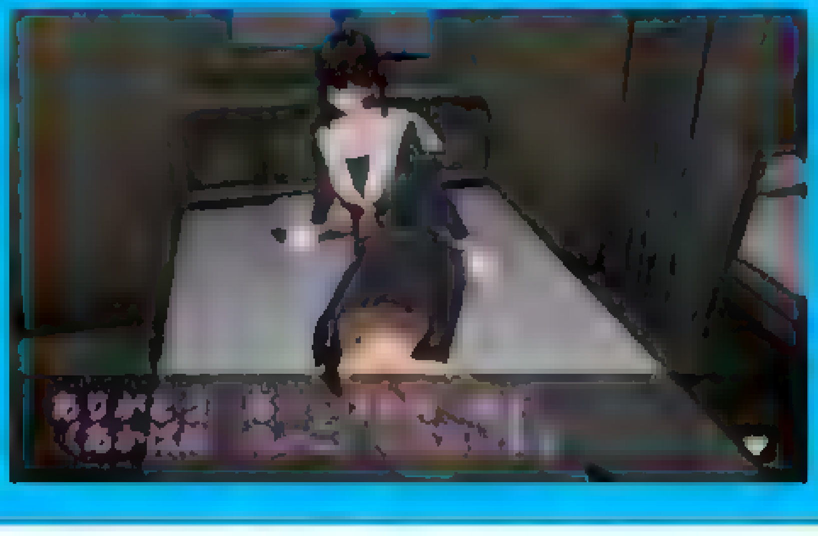
除此之外，前作《妖怪手表2 元祖·本家》近期进行了版本更新，版本号为Ver.2.0，更新之后这两个版本当中会出现联动的“黑鬼”、“赤鬼”和“青鬼”，而且出现S级的“**ジバニャン**S”和“**コマさん**S”等强力怪物。有玩这款游戏的玩家可不要错过了哟！

eShop下载推荐

被诅咒的废弃学校 诅咒的假面与双子的少女

●推荐玩家：喜爱解谜游戏的玩家，喜爱恐怖游戏的玩家





售价：520日元

推荐度：★★★

异史战国传宿业

●推荐玩家：喜爱动作角色扮演类游戏的玩家，喜爱战国题材游戏的玩家

售价：800日元

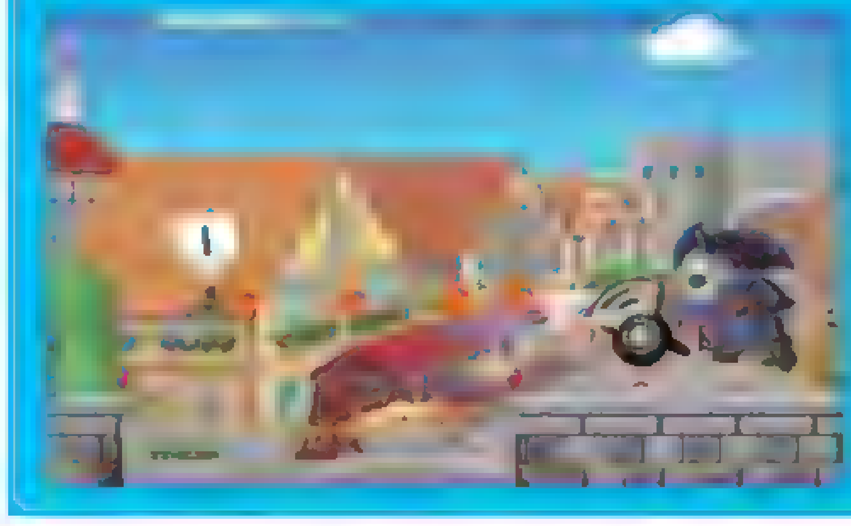
推荐度：★★★★

暴走自行车 DX3 时间骑行者

●推荐玩家：喜爱休闲游戏的玩家、喜爱跑酷游戏的玩家

售价：600日元

推荐度：★★★★



文 初心者　美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

本作在通关之后的游戏要素相当丰富，而且当中有不少都跟现实时间关联，因此这次研究中心就为各位训练师提供实用的后期资料，以便顺利完成收集和提高效率。文中以 OR/AS 简称 Ω红宝石 / α 蓝宝石，精灵编号为全国图鉴编号。若涉及到地点信息，可参看上期杂志攻略透解的地图。

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石	Nintendo	角色扮演
3DS ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア		RPG
2014年11月21日　本地1人，局域网2～4人，在线2～4人　对应年龄：全年龄　售价为4571日元		

特殊精灵入手方式

幻影之地

在剧情中获得**むげんのふえ**之后，就能够在室外随时召唤水都兄妹，飞到空中自由探索了。在天空可以看到一些闪烁的红光、黑色的云团或者绿色的裂缝，这些就是“幻影之地”（マボロシの场所）。幻影之地有两种，一种是每日随机出现的一处地点，另一种是满足特定条件后才会出现的地点。在第一种幻影之地可以捡到道具或是遇到野生精灵，而第二种幻影之地还会出现传说精灵。

经由擦肩通信，其他玩家的幻影之地以及最近去过的幻影之地会在自己的游戏中出现。如果看到电视导航有擦肩通信的提示图标，就可以去点击刷新一下。

需要注意的是，幻影之地以及当中出现的传说精灵都是在每日凌晨零点刷新。要是更改机器的日期时间的话，将会导致接下来的24小时内无法刷新。

●每日随机

在每日随机的幻影之地里面，会随机刷新隐藏道具，可以使用ダウジングマシン探测到具体位置，每天刷新的幻影之地中只能拿到1个隐藏道具。

在幻影之地使用碎岩，有可能会拿到精灵的化石，带着化石去カナズミシティ的デボンコ－ポレ－ション 2F，给研究员鉴定，就能复原为精灵。两个版本的精灵化石略有不同。顺带一提，在 OR/AS 的 111 番道路沙漠地区中可以入手“ねっこのカセキ”或“ツメのカセキ”，在 XY 中可以入手“アゴのカセキ”或“ヒレのカセキ”，但这几种化石都不会在幻影之地出现。

OR版	AS版
ひみつのコハク	ひみつのコハク
こうらのカセキ	かいのカセキ
たてのカセキ	ずがいのカセキ
はねのカセキ	ふたのカセキ

©1995-2014 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
マボロシ岛（1）	モルフォン	おおきなしんじゅ	しんじゅ おおきなしんじゅ するどいキバ
	ネイテイオ		
	ゼブライカ		
	モンジャラ		
マボロシ岛（2）	モルフォン	ピーピーエイド	
	ネイテイオ		
	ゼブライカ		
	ヒヒダルマ		
マボロシ岛（3）	モルフォン	技能机器66 "しっぺがえし"	
	ネイテイオ		
	ゼブライカ		
	マラカッチ		
	ゴローン（碎岩）		
	カメテテ（碎岩）		
マボロシ岛（4）	モルフォン	ピーピーマックス	
	ネイテイオ		
	ゼブライカ		
	ペルシアン		
マボロシ岛（5）	ヒヒダルマ	ほしのかけら	
	メラルバ		
マボロシ岛（6）	タブンネ	技能机器90 "みがわり"	
	ネイテイオ		
マボロシ岛（7）	ムンナ	ふしぎなアメ	
	メタモン		
マボロシ岛（8）	ブニャット	技能机器91 "ラスターカノン"	
	ポリゴン		

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
マボロシ森（1）	モンジャラ	げんきのかたまり	ちいさなキノコ おおきなキノコ するどいツメ
	ヒマナッツ		
	ブニャット		
	ロコン		
マボロシ森（2）	モンジャラ	リゾチウム	
	ヒマナッツ		
	ブニャット		
	チュリネ		
マボロシ森（3）	モンジャラ	すごいキズぐすり	
	ヒマナッツ		
	ブニャット		
	チェリム		
マボロシ森（4）	モンジャラ	みどりのかけら	
	ヒマナッツ		
	ニャルマー		
	チラーミィ		
マボロシ森（5）	ヒマナッツ	ブロムヘキシン	
	チュリネ		
	タブンネ		
マボロシ森（6）	タブンネ	かいふくのくすり	
	ヒマナッツ		
マボロシ森（7）	コロトック	技能机器74 "ジャイロボール"	
	メラルバ		
マボロシ森（8）	フォレトス	ピーピーマックス	
	ピンプク		

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
マボロシ山（1）	フォレトス	技能机器84 "どくづき"	きいろいかけら みどりのかけら しんかいのウロコ
	ドンファン		
	コロトック		
	ワシボン		
マボロシ山（2）	フォレトス	タウリン	
	ドンファン		
	コロトック		
	オドシシ		
マボロシ山（3）	フォレトス	げんきんのかたまり	
	ドンファン		
	コロトック		
	キリンリキ		

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
マボロシ山（4）	フォレトス	あかいかけら	きいろいかけら みどりのかけら しんかいのウロコ
	ドンファン		
	コロトック		
	バルチャイ		
マボロシ山（5）	ネイテイオ	かいふくのくすり	
	ムンナ		
	ポリゴン		
	ゴローン（碎岩）		
	イワパレス（碎岩）		
マボロシ山（6）	タブンネ	キトサン	
	ピンプク		
	モンジャラ		
	ゴローン（碎岩）		
	イワパレス（碎岩）		
マボロシ山（7）	ゼブライカ	あおいかけら	
	エレキッド		
マボロシ山（8）	ヒヒダルマ	ふしぎなアメ	
	ブビィ		

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
マボロシ洞窟（1）	ギアル	きいろいかけら	あかいかけら あおいかけら しんかいのキバ
	シビシラス		
	ゴローン（碎岩）		
	ガントル（碎岩）		
マボロシ洞窟（2）	ヤドン	なんでもなおし	
	シビシラス		
	デスカーン		
マボロシ洞窟（3）	ギアル	ポイントアップ	
	デスカーン		
	ゴローン（碎岩）		
	ガントル（碎岩）		
マボロシ洞窟（4）	ギアル	インドメタシン	
	シビシラス		
	ドリュウズ		
	イワーク		
	ゴローン（碎岩）		
	ガントル（碎岩）		
マボロシ洞窟（5）	アンノーン	ピーピーリカバー	
マボロシ洞窟（6）	メタモン	おおきなしんじゅ	
	シビシラス		
	ドリュウズ		
マボロシ洞窟（7）	ヤドン	技能机器95 "バークアウト"	
	シビシラス		
マボロシ洞窟（8）	シビシラス	ふしぎなアメ	
	イワーク		
	ゴローン（碎岩）		
	ガントル（碎岩）		

地名	出现精灵	入手道具	隐藏道具
弓なりの島（低概率出现在サイユウシティ南方上空）	クレセリア	ほしのすな	するどいツメ
			するどいキバ
			しんかのキバ
			しんかいのウロコ
			ハートのウロコ

●特定条件

在需要达成条件才会出现特定精灵的幻影之地中，只有"いびつな穴"存在隐藏道具"いでんしのくさび"（用来给キュレム合体），其他的都没有道具。调查场景中的金色圆环就可以选择触发战斗。这些精灵基本都在50级的水平，在前往捕捉之前要准备好足够的精灵球、PP回复药、HP回复药等道具。

地名	出现精灵	幻影之地出现条件
未开の森	ライコウ（每小时0～20分）	队伍中有ホウオウ或ルギア时，在トウカの森西边上空的红色闪光处降落。根据着陆的时间带（3DS显示的时间）会有不同的精灵出现
	エンテイ（每小时20～40分）	
	スイクン（每小时40～60分）	
未知の洞窟	ユクシ–（20时～21时）	队伍中至少有3只亲密度最大的精灵时，在ルネシティ东北上空的红色闪光处降落。根据着陆并进入洞窟的时间带（3DS显示的时间）会有不同的精灵出现
	エムリット（4时～20时）	
	アグノム（21时～翌日4时）	
大きな裂け目	ディアルガ（AS版）	队伍中同时有ユクシ–、エムリット和アグノム时，进入ムロタウン南边上空的绿色裂缝
	パルキア（OR版）	
	ギラティナ	队伍中有ディアルガ和パルキア时，进入ムロタウン南边上空的绿色裂缝
名もなき平原	コバルオン（周日/三/五）	队伍中至少有3只努力值达到最大的精灵，在キナギタウン东南上空的红色闪光处降落。根据着陆的日期（3DS显示的星期）会有不同的精灵出现
	テラキオン（周二/六）	
	ビリジオン（周一/四）	
黑云	トルネロス（OR版）	队伍中有ポワルン时，进入ヒワマキシティ北边上空的黑云
	ボルトロス（AS版）	
	ランドロス	队伍中有トルネロス和ボルトロス时，ヒワマキシティ北边上空的黑云
おぼろの洞窟	レシラム（OR版）	队伍中有等级100的精灵时，在キンセツシティ东南的红色闪光处降落
	ゼクロム（AS版）	
いびつな穴	キュレム	队伍中有レシラム和ゼクロム时，在ハジツゲタウン附近的红色闪光处降落

要捕捉幻影之地的所有特殊精灵，除了需要双版本的游戏（或者跟别人交换）之外，实际上有一部分还得在其他地方做好一系列的准备任务，下面会逐一说明。万一错手打死了未能捕捉的话，再挑战一次联盟就会刷新出来。当然了，更直接的办法是在队伍里留一个空位方便严选，在遇敌之前存档，失手后复位重新尝试。

在捕捉之前，建议准备好应对周全的队伍，至少要有一只主力精灵来削弱血量或者可以抵御对方的攻击，打到红血后换用有“**みねうち**”（技能机器54）的精灵打一下剩1点血，然后使用各种异常状态，比如催眠和麻痹，这样一来成功率就会大大上升。而且由于大多都在洞穴里，要是实在捉不到，可以尝试换用黑暗球“**ダ–クボ–ル**”或者计时球“**タイマ–ボ–ル**”。

●ラティオス・ラティアス入手方法

剧情中拿不到的其中一只水都兄妹，目前要靠海外杂志赠送的无限船票才能捕捉（除非有双版本）。船票会经由擦肩通信传送到其他玩家的游戏之中，如果有机会擦到的话，会在电视导航中提示“むげんのチケットをうけとった　ポケモンセンターへいってみよう！”，之后去精灵中心找蓝色的NPC就能拿到船票。有了船票可以去橙华市，跟主角的父亲对话前往南方小岛。

●レジロック・レジアイス・レジスチル入手方法

入手这三只精灵要先解除3个封印，但不需要通关。

首先一定要准备好几只精灵：ジ–ランス（在海底水草处出现）、ホエルオ–（ホエルコ40级进化）和有冲浪、潜水、挖洞技能的精灵（なみのり/ダイビング/あなをほる，可以是同一只）。由キナギタウン往西冲浪，沿132、133番水道最南的水流走，进入134番水道，来到水流中的圆形位置潜水，在水底移动到有亮光的地方再使用一次潜水，就可以进入おふれの石室。

在石室的尽头使用挖洞，会出现新的入口，进去走到尽头，把ジ–ランス放到队伍最前头，把ホエルオ–放到最后，即界面的左上角和右下角，然后调查墙壁，这样丰缘地区3处相应的封印就被解除了。由于三者等级都只有40级，队伍中用来攻击的精灵不必太高级，而且它们都在洞窟，可以准备些黑暗球“ダ–クボ–ル”，提高捕获率。

①**レジロック**：准备好有怪力技能的精灵，前往111番道路的沙漠遗迹。在111番道路东边的沙漠最南端，有一块巨大的岩石，封印解除后这里会出现入口，进去就是沙漠遗迹。在最初的房间尽头的墙壁前，往右走2步再往下走2步，接着使用怪力，会出现新的入口。进去就会遇到レジロック。

②**レジアイス**：从104番道路西南冲浪，往南进入105番水道的“小岛の横穴”。进去之后，墙壁上的点字这次要求原地不动，等待2分钟。时间一到，尽头就会出现入口，找到レジアイス。捕捉之后建议改名，方便后续任务。

③**レジスチル**：带上会飞天（そらをとぶ）技能的精灵，来到120番道路的南端往西，进入古代冢。按照点字的提示，站到室内中央使用飞天，然后就会出现入口，从而捕捉レジスチル。

●レジギガス入手方法

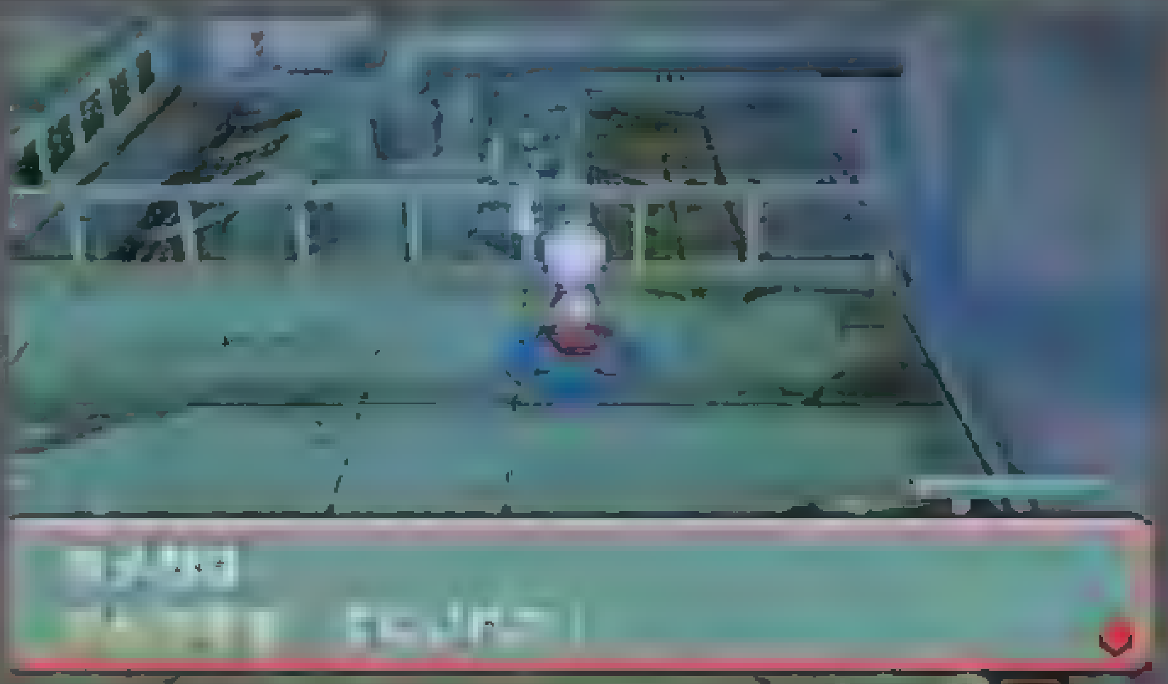
捕捉レジギガス的前提是入手了上述的三只精灵（レジロック・レジアイス・レジスチル），而且还要满足下列条件：

1. 完成了古拉顿/海皇牙的战斗剧情。
2. 入手上述三只精灵当天无法捕捉レジギガス，要等到第二天的白天。夜晚不会出现。
3. 要给レジアイス起昵称。如果当时没有做这一步的话，可以去カイナシティ找到姓名判断师改名。另外，也要给它装备上与“冰”相关的道具，比如“つららのプレ–ト”、“とけないこおり”、“ヒウンアイス”、“ゆきだま”等等。其中“ヒウンアイス”比较容易入手，古拉顿/海皇牙剧情后，带着精灵レジアイス来到キンセツシティ中央，跟道馆主对话，就可以通过电梯进入2F的キンセツヒルズ，然后跟这里房间的少女NPC对话就能买到。

满足以上条件后，前往105番水道的小岛の横穴，进去站到中央就会遇到レジギガス。

●ホウオウ・ルギア入手方法

古拉顿/海皇牙战之后，带上有潜水的精灵，前往108番水道北边的シ–キンセツ，找到破船上的研究员对话之后进入船内。在西侧的通路使用潜水，经过阶梯来到船的最底层（水中），找到右侧墙壁前的隐藏道具たんちき。



出了船之后，前往凯那市，把たんちき交给东北码头的馆长，获得とうめいなスズ（OR版）/うみなりのスズ（AS版），然后再次来到シーキンセツ，就会在甲板的小道上遇见ホウオウ；来到船的最底层，则是可以遇见ルギア。

●ユクシー・エムリット・アグノム入手方法

要求队伍中有3只以上亲密度达到最大的精灵，一般只要长期带着战斗就能提高亲密度，如果不确定的话，可以把精灵放到队伍最前头，跟シダケタウン西南角的屋子里的NPC对话，当出现“これ以上ない”的字样时就是满足了条件。

●レシラム・ゼクロム・キュレム入手方法

要求队伍中有100级的精灵，如果不够的话可以利用秘密基地快速升级。キュレム要求队伍中同时存在レシラム和ゼクロム，没有双版本的话就只能跟别人交换了。

●ヒードラン入手方法

在古拉顿/海皇牙战斗后，带着有冲浪的精灵，前往120番道路北边的日照りの岩户，在地下3层可以遇到。ヒードラン的属性是钢和火。

●コバルオン・テラキオン・ビリジオン入手方法

要求队伍中有3只以上努力值达到最大的精灵，通过群体战斗和超级训练可以快速达成。努力值满了的话，在超级训练的界面左上角可以看到一个肌肉人图标，右边的计量槽也会填满。

●トルネロス・ボルトロス・ランドロス入手方法

同样是含有版本限定的精灵。而且队里要准备精灵ポワルン（剧情中可以在天气研究所从所长处拿到），这里使用催眠会有较高的捕获率，建议带上“さいみんじゅつ”“ねむりごな”等技能的精灵。

图鉴导航新增精灵

最初的图鉴导航显示的野生精灵并不完整，这就是为什么明明看到精灵都已经抓完了，但是右上角的皇冠还没有达到最高级（白金）的原因。在觉醒祠堂的剧情完结之后，回到旅途的起点未白镇，找到博士开启全国图鉴，之后图鉴导航上的野生精灵才能捕捉完全。但是这些新增的精灵也不会直接显示在图鉴导航的小地图上，而是以隐藏精灵的形式存在。在搜索器提醒时，捉过的精灵会显示一个小的精灵球图标，而新增或是未捕获的精灵则没有该图标。看到捕捉过的就跑过去吓走，直到出现未捕获的再潜行过去。换言之，搜集这些新增的精灵就要靠耐心慢慢刷了。

不过对于已经捉到的部分精灵，则是有快速提高搜索等级的办法。通过点击图鉴导航的精灵图标，可以直接启动搜索器，遭遇特定的精灵。或者通过香甜气息触发群体战斗，都能快速提升搜索等级。尤其是群体战，就算遇敌之后直接逃跑，也能一次升五级。注意在主动搜索的时候需要移动到其他遇敌区域，否则搜索器会一直找不到精灵。

No	精灵	版本	地点
14	コクーン	OR/AS	サファリゾーン
17	ピジョン	OR/AS	サファリゾーン
19	コラッタ	OR/AS	117番道路
20	ラッタ	OR/AS	118番道路
35	ピッピ	OR/AS	流星瀑布、115番道路
46	パラス	OR/AS	トウカの森
50	ディグダ	OR/AS	炎の抜け道
56	マンキー	OR/AS	デコボコ山道
58	ガーディ	OR/AS	おくりび山
77	ポニータ	OR/AS	デコボコ山道、112番道路
86	パウワウ	OR/AS	125番水道
87	ジュゴン	OR/AS	浅瀬の洞穴
95	イワーク	OR/AS	石の洞窟
97	スリーパー	OR/AS	121番道路
98	クラブ	OR/AS	105番水道、107番水道、108番水道、109番水道
133	イーブイ	OR/AS	116番道路
190	エイパム	OR/AS	118番道路、121番道路
200	ムウマ	OR/AS	114番道路、115番道路
225	デリバード	OR/AS	浅瀬の洞穴
236	バルキー	OR/AS	炎の抜け道、デコボコ山道、112番道路
404	ルクシオ	OR/AS	118番道路
422	カラナクシ	OR/AS	103番道路、110番道路
427	ミミロル	OR/AS	サファリゾーン
436	ドーミラー	OR/AS	おくりび山
441	ペラップ	OR/AS	103番道路、104番道路、110番道路
443	フカマル	OR/AS	111番道路
451	スコルピ	OR/AS	114番道路
456	ケイコウオ	OR/AS	122番水道、124番水道、126番水道、127番水道、128番水道、129番水道、130番水道、131番水道、132番水道、133番水道、134番水道
506	ヨーテリー	OR/AS	101番道路、102番道路、103番道路
519	マメパト	OR/AS	104番道路、115番道路、116番道路
524	ダンゴロ	OR/AS	炎の抜け道
532	ドッコラー	OR/AS	石の洞窟
535	オタマロ	OR/AS	102番道路、114番道路、117番道路
538	ナゲキ	OR	112番道路
		AS	不出现
539	ダゲキ	OR	不出现
		AS	112番道路
540	クルミル	OR/AS	101番道路、104番道路
546	モンメン	OR/AS	トウカの森
551	メグロコ	OR/AS	111番道路
557	イシズマイ	OR/AS	111番道路
559	ズルッグ	OR/AS	113番道路
568	ヤブクロン	OR/AS	110番道路
570	ゾロア	OR/AS	101番道路
574	ゴチム	OR/AS	102番道路
585	シキジカ	OR/AS	117番道路
592	プルリル	OR/AS	105番水道、107番水道、108番水道、109番水道、122番水道、124番水道、125番水道、126番水道、127番水道、128番水道、129番水道、130番水道、131番水道、132番水道、133番水道、134番水道

TIPS 第一次进入ハジツケタウン的精灵中心时，跟电脑前的マユミ对话，然后来到114番道路的マユミの家，可以选择将电脑菜单的“整理”按钮移动到顶端。再次对话即可复原。

No	精灵	版本	地点
594	ママンボウ	OR/AS	122番水道、124番水道、125番水道、126番水道、127番水道、128番水道、129番水道、130番水道、131番水道、132番水道、133番水道、134番水道
595	バチュル	OR/AS	116番道路
605	リグレー	OR/AS	おくりび山、121番道路
610	キバゴ	OR/AS	石の洞窟
613	クマシュン	OR/AS	浅瀬の洞穴
621	クリムガン	OR/AS	流星瀑布
626	バッフロン	OR/AS	113番道路
633	モノズ	OR/AS	流星瀑布
690	クズモー	OR	105番水道、107番水道、108番水道、109番水道
690	クズモー	AS	不出现
692	ウデッポウ	OR	不出现
		AS	105番水道、107番水道、108番水道、109番水道
707	クレッフィ	OR/AS	113番道路
708	ボクレー	OR/AS	トウカの森

其他特殊精灵

442 ミカルゲ：捕捉ホウオウ・ルギア的时候可以顺便找到。在シ－キンセツ室内，进入其中的一个房间时会出现感叹号提示，然后走到角落调查左边的书架，再打开菜单（X键）进入图鉴等界面，关闭掉之后，背后就会出现442 ミカルゲ。

371 タツベイ：流星瀑布1F的尽头，可以捡到技能机器02的位置是371 タツベイ出现的地方，需要冲浪和攀瀑才能到达。

需要在空中才能捕捉的精灵：198 ヤミカラス、425 フワンテ、628 ウォ－グル

形态变换：将下列可以变换形态的精灵放在队伍中，调查相应的地点。

386 デオキシス：到ハジツゲタウン的ソライシ博士家，调查这里的陨石，就可以依次转变攻击、防御、速度和原来的形态。

479 ロトム：来到ミシロタウン的研究所，调查纸皮箱，就可以转换形态。根据选择的电器，可以切换到不同的技能和属性。

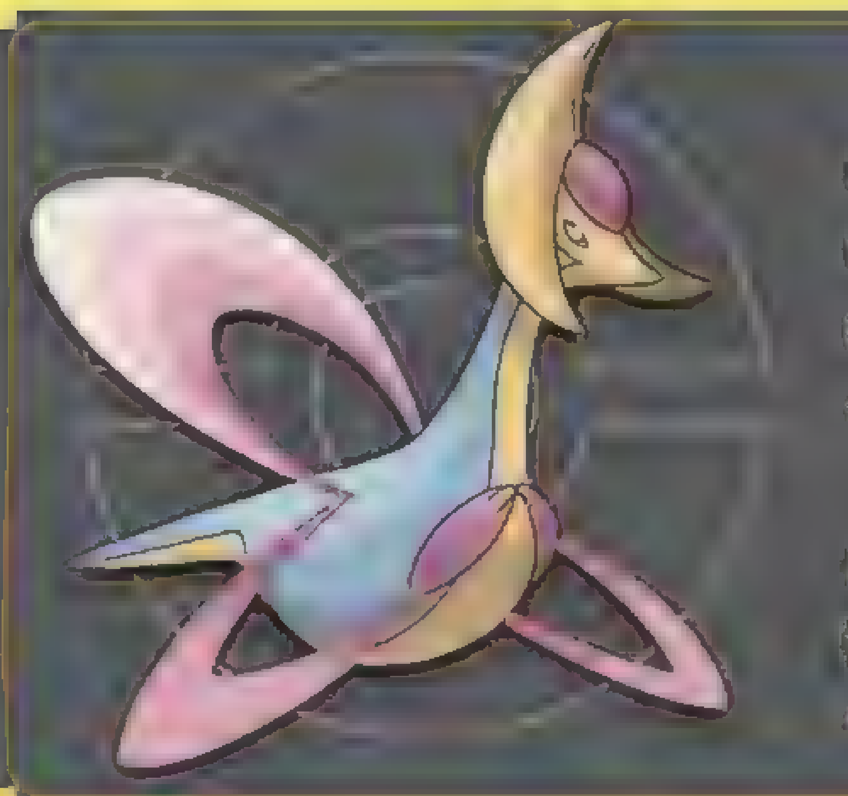
492 シェイミ：来到123番道路，进入西边“木の実名人の家”，跟左边的NPC对话拿到“グラシデアのはな”，然后在白天的时间段给シェイミ使用这个道具就会变成天空形态。

トルネロス・ボルトロス・ランドロス：带着任意一只，到キンセツシティ西边找到卖镜子的店员对话，可以拿到“うつしかがみ”，对它们使用这个道具，就能切换灵兽和化身形态。

647 ケルディオ &648 メロエッタ：到キンセツシティ西边的咖啡厅里，跟右边的NPC对话，可以给这两只精灵教学技能，从而切换形态。

676 トリミアン：前作中可以换毛色发型的精灵，这次要到カイナシティ东北的“ポケモン大好きクラブ”，跟右边的饲养员NPC对话就能选择发型，经过一定天数后会恢复原状。

华丽大赛



华丽大赛在本作中被称为“华丽大赛 Live！”，这里还是沿用华丽大赛的说法。各种精灵的战斗技能在大赛中会发挥另一种效果，也就是用来展示自己的魅力。

本作的华丽大赛会场分布在四个城镇中，它们分别是凯那市、绿荫镇、秋叶镇，以及水静市，而且每个会场之间并没有区别。

进去会场，跟柜台右边的NPC对话即可参加

华丽大赛的难度共有4个等级，从普通、超级、高级到大师级，逐级胜出之后就能开放更高一级的难度。当5个魅力分类的比赛项目都拿到大师级之后，就能和露琪亚一决胜负。如果赢了露琪亚，还可以在“美丽”的赛事中挑战水系道馆主。

在大赛进行时，下屏会出现照相机的图标，点击就会拍下外摄像头的画面。而在比赛之前，跟柜台左边的金发男对话，则是可以设置比赛时的照片背景。

魅力值&技能

所谓的“魅力”分为5项，在查看精灵的能力值时切换到第二页就能找到精灵的魅力值。它们分别是：

帅气	かっこよさ
美丽	うつくしさ
可爱	かわいさ
聪明	かしこさ
强壮	たくましさ

同时，也可以看到精灵原本的技能属性都变成了以上的魅力分类。在华丽大赛中使用的技能最好能够对应这5种魅力之一。技能含有“展示”和“妨碍”两种数值，用红心和黑心分别表示其强度，比如有些技能可以大量获得红心，但下一回合不能行动，有些技能则是可以扣掉对手的红心。此外，技能还有一些特殊效果，比如对所有分类的赛事都会生效、使其他选手的妨碍失效等等。

技能的特殊效果可以查看各技能说明，而大体上可以分为8个类别：

类别	效果
无追加效果	基本技，没有负面效果，可以稳定地得分
获得大量红心	比起基本技获得更多的红心，但是下一回合有可能无法行动，或者被对手扣掉2倍的红心。建议留在比赛最后的回合发动
妨害对手	减少对手的红心，使其陷入紧张或者无法行动的状态
得分并妨害对手	减少先前展示过的精灵的红心，同时自己得分，但下回合无法行动。建议在自己排第4时，或者在最后的回合使用
防御	使对手的妨碍技无效，这种技能得分较少
影响顺序	当自己排在首末位时改变得分，或者改变下回合的顺序
鼓舞	当下屏画面的精灵图标下方出现金色星星时，精灵就进入了绝佳的状态。这时精灵不容易受干扰，而且之后每回合根据星星的数量，每个星星增加1分。星星最多可以维持3个，建议从开场就使用
影响兴奋度	兴奋度代表了台下观众的反响，可以影响得分

TIPS 在超级训练常备一个空沙包（まつさらバッグ），利用存档、打空沙包、复位游戏的方法，就能准确地判断精灵的努力值加点情况。

其中，“兴奋度”的阶段通过上屏左上方的5颗星星来显示。除了通过上述特殊技能直接影响兴奋度之外，其他技能也可以影响兴奋度。当使用的技能和赛事类别一致时，兴奋度就提升一个阶段，多得1分，反之则降低一个阶段，扣掉1分。

另外，当兴奋度达到5星时，还会出现特别的演出效果，追加5个红心。如果是可以MEGA进化的精灵，让其携带MEGA石的话，就会看到MEGA进化的演出，追加8个红心。特别演出之后，兴奋度会清零。因此在比赛中可以设法阻碍对手，并使自己达成5星兴奋度。

赛事类别	降低兴奋度的技能类别	
かっこよさ	かわいさ	かしこさ
うつくしさ	かしこさ	たくましさ
かわいさ	かっこよさ	たくましさ
かしこさ	かっこよさ	うつくしさ
たくましさ	うつくしさ	かわいさ

比赛流程

大赛的评分由两部分合计，即“出场”和“展示”，最后会公布得分排名。

出场：首先根据赛事类别，选择要参加比赛的一只精灵。这只精灵出场时会被判定“状态”（魅力值），如果事先喂食了对应的能量方块，那么状态也就越好，台下的反响会更热烈。而状态最佳的精灵，就会以最华丽的特殊效果登场。（登场的动画可以按START/SELECT跳过）

展示：参加比赛的精灵会按照出场状态的排名逐一上台，在5回合内轮流使用技能，向审查员展示自己的魅力。每个回合的顺序根据前一回合的得分（红心）从高到低排列，而且可以通过技能来改变。当使用的技能跟赛事类别一致时，就会多得1分，但连续使用同种技能就会扣掉1分。这个阶段也是组合技发动的时机。

●组合技

在展示环节通过特定的顺序使出某些技能，就会发动组合技。当第一段的技能发动时，会提示“次のアピ－ルとの组み合わせに观客の期待が”，到下一回合，发动第二段技能的话，就会提示“前のアピ－ルとの组み合わせが”，成功使出组合技时，可以多得到3颗红心。

第一段技能	+	下回合使用，将形成组合技的技能			
あくび	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
あくまのキッス	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
あまごい	+	ウエザーボール	かみなり	ぼうふう	みずあそび
		みずびたし	–	–	–
あられ	+	ウエザーボール	こごえるかぜ	こごえるせかい	こなゆき
		つららおとし	ふぶき	–	–
アンコール	+	うらみ	おんねん	カウンター	みちづれ
		ミラーコート	メタルバースト	–	–
いちゃもん	+	うらみ	おんねん	カウンター	みちづれ
		ミラーコート	メタルバースト	–	–
いとをはく	+	エレキネット	クモのす	ねばねばネット	–
うたう	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
おいわい	+	ギフトパス	なげつける	プレゼント	–
おにび	+	たたりめ	–	–	–
きあいだめ	+	からてチョップ	シャドークロー	ストーンエッジ	つじぎり
		ドリルライナー	ブレイズキック	ポイズンテール	–
ギアチェンジ	+	ギアソーサー	–	–	–
キノコのほうし	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
くさぶえ	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
クモのす	+	おきみやげ	じばく	だいばくはつ	–
くろいまなざし	+	おきみやげ	じばく	だいばくはつ	ほろびのうた
こうそくいどう	+	エレキボール	バトンタッチ	–	–
こころのめ	+	ぜったいれいど	–	–	–
こらえる	+	いたみわけ	がむしゃら	きしかいせい	じたばた
さいみんじゅつ	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい

第一段技能	+	下回合使用，将形成组合技的技能			
じゅうでん	+	エレキボール	かみなり	かみなりのキバ	かみなりパンチ
		10まんボルト	スパーク	チャージビーム	でんきショック
		でんげきは	パラボラチャージ	ほうでん	ほっぺすりすり
		ボルテッカー	ボルトチェンジ	–	–
ステルスロック	+	ドラゴンテール	ふきとばし	ほえる	–
すなあらし	+	ウエザーボール	すなかけ	すなじごく	–
ダークボール	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
たがやす	+	タネばくだん	タネマシンガン	なやみのタネ	やどりぎのタネ
たくわえる	+	のみこむ	はきだす	–	–
タマゴうみ	+	タマゴばくだん	–		
ちょうはつ	+	うらみ	おんねん	カウンター	みちづれ
		ミラーコート	メタルバースト	–	–
つめとぎ	+	アシストパワー	バトンタッチ	–	–
でんじは	+	きつけ	たたりめ	–	–
とおせんぼう	+	おきみやげ	じばく	だいばくはつ	ほろびのうた
どくガス	+	たたりめ	ベノムショック	ベノトラップ	–
どくどく	+	たたりめ	ベノムショック	ベノトラップ	–
どくのこな	+	たたりめ	ベノムショック	ベノトラップ	–
どくびし	+	たたりめ	ドラゴンテール	ふきとばし	ベノムショック
		ベノムトラップ	ほえる	–	–
ドわすれ	+	アシストパワー	バトンタッチ	–	–
なかまづくり	+	あてみなげ	うちおとす	ちきゅうなげ	ともえなげ
		フリーフォール	ほえる	めざましビンタ	やまあらし
なかよくする	+	あてみなげ	うちおとす	ちきゅうなげ	ともえなげ
		フリーフォール	ほえる	めざましビンタ	やまあらし
にほんばれ	+	あさのひざし	ウエザーボール	こうごうせい	せいちょう
		ソーラービーム	つきひかり	–	–
ねむりごな	+	あくむ	たたりめ	めざましビンタ	ゆめくい
ねがいごと	+	ギフトパス	なげつける	プレゼント	–
ねむる	+	いびき	ねごと	–	–
はっけい	+	きつけ	たたりめ	–	–
ハッピータイム	+	ギフトパス	なげつける	プレゼント	–
へびにらみ	+	きつけ	たたりめ	–	–
パラボラチャージ	+	そうでん	–	–	–
ほしがる	+	ギフトパス	なげつける	プレゼント	–
まきびし	+	ドラゴンテール	ふきとばし	ほえる	–
まるくなる	+	アイスボール	ころがる	–	–
めいそう	+	アシストパワー	バトンタッチ	–	–
れんごく	+	たたりめ	–	–	–
ロックカット	+	エレキボール	バトンタッチ	–	–
わるだくみ	+	アシストパワー	バトンタッチ	–	–

奖励

华丽大赛只是一个小游戏，对主线流程没有影响，但是含有某些特殊的要素，比如在119番道路北边桥底下钓到的**ヒンバス**（在白天使用**サメハダ**－以外的精灵冲浪并钓鱼），就要提高其美丽度后升级才会进化成**ミロカロス**。如果有外观好看但是不太能战的精灵，不妨拿来培养成华丽大赛专用的精灵，而且还能看到特别的演出哦。参加华丽大赛胜出的话，获得的奖品非常独特，某些道具也只能在这里入手。奖励类型和说明如表所示。

TIPS 丰缘地区图鉴完成后，回到未白镇跟博士对话获得“まるいおまもり”，可以增加饲养屋出蛋的速度。全国图鉴完成后，回到未白镇跟博士对话获得“ひかるおまもり”，可以提高遭遇闪光精灵的概率。

奖励	说明
换装皮卡丘	初次参赛时，剧情中获得一只换装皮卡丘。和更衣室的NPC对话换装，可以替换皮卡丘的一个技能
各种道具、树果	在比赛完毕后，会场入口通道处会出现一些NPC粉丝，跟他们对话获得道具奖励。等级越高粉丝越多
缎带	在各个大师等级比赛中胜出
ルカリオナイト	在与露琪亚的比赛中胜出，获得ルカリオ的MEGA石
特殊效果	在所有大师级比赛胜出的精灵，战斗出场时会有特殊的显示效果
ミナモ美术馆肖像	在所有大师级比赛胜出，ミナモ美术馆（水静市）的2F会挂上肖像
限定版饰品	在所有大师级比赛各胜出3次，从ミナモ美术馆（水静市）的馆长处拿到限定版饰品
隐藏剧情	制霸所有大师级赛事、入殿堂后在“うつくしさマスタ-ランク”赛事中有机会同时挑战露琪亚和水道馆主，胜出后触发隐藏剧情

其中，换装皮卡丘由于初始就有较高的魅力值，而且可以通过换装和技能机器，比较简单地搭配出针对各种赛事的应对方式，所以对于希望快速拿到华丽大赛奖励的玩家，不妨利用它来节省功夫。另外，将魅力值提高之后，把精灵带到凯那市，跟**ポケモン大好きクラブ**的会长对话的话，就能获得各种**バンダナ**，给精灵携带，参赛的时候可以获得更高的评价。

除了种植摘取之外，树果还能通过NPC、每日事件、特定战斗、华丽大赛和秘密基地的NPC得意技获取。只要拿到一个之后，就可以通过种植来大量生产了。顺带一提，前作在种植时出现的“突然变异”这次被取消了，而且收获所需的时间也大部分都被缩短。

一般来说，树果图标本身的颜色就暗示了树果所属的颜色，而且搅拌器的界面中也用对应的颜色和文字标示出来了，但是有些图标不容易判断实际是什么色，所以下面会列出树果的详细资料，以供种植的时候参考。表格中的“耗时”表示从种植到收获所需时间，“结实数”表示通过浇水可以增加到的最大数量，“概率”表示合成超级能量方块的概率高低。由于同一种树果的入手方法较多，表格中提示的位置以最容易入手的方法为主，标注道路的都可以直接在树上摘到。

能量方块 & 量产树果

虽然在比赛中要使用到各种技能，但是通过“能量方块”来提升精灵的魅力值，才是攻略华丽大赛的最速方法。因为利用重要道具ポロックキット制作的能量方块，可以将精灵的魅力值提到最大，参赛时就基本不用考虑技能的问题了。而能量方块的材料，就是大量种植的树果。

本作中到处都有树果种植地，但不少都是有障碍物挡路的。因此最有效率的办法，是到123番道路树果名人屋后面的果树园。那里集中了几处较长的种植地，数量比较少的树果可以优先种植。

关于树果

作为能量方块的材料，树果的颜色会影响产出的能量方块属性：

颜色	属性
红色	帅气
蓝色	美丽
桃色	可爱
绿色	聪明
黄色	强壮

使用3～4个树果混合时，最多的颜色决定了混合出来的能量方块属性。如果4种树果颜色都一样，就有可能会产生超级能量方块。当魅力值较高的时候，普通的能量方块效果会变差，但超级能量方块（**すごいポロック**）增加的魅力值是普通的两倍，而且无视效果递减。如果4种树果颜色都不一样，就有机会产生彩虹方块（**にじいろポロック**）；如果加入珍稀的树果，甚至会产生超级彩虹方块（**すごいにじいろポロック**），后者只需要16个，就能将魅力值从0提升到MAX。

No	树果	颜色	耗时	结实数	概率	入手方法
1	クラボのみ	红	16	4～20	超低	104番道路・北
2	カゴのみ	蓝	16	4～20	超低	116番道路,103番道路
3	モモンのみ	桃	16	4～20	超低	102,104,120番道路
4	チ-ゴのみ	绿	16	4～20	超低	111番道路,121番道路
5	ナナシのみ	黄	16	4～20	超低	114,120,121番道路
6	ヒメリのみ	红	16	2～22	超低	110,103,119,123番道路
7	オレンのみ	蓝	16	4～20	超低	102,104番道路(南・北)
8	キ-のみ	桃	16	4～20	超低	112番道路(北),121番道路
9	ラムのみ	绿	32	2～18	低	123番道路：きのみ畑
10	オボンのみ	黄	32	3～27	低	118,119,123番道路
11	フィラのみ	红	16	3～15	超低	123番道路：きのみ畑
12	ウイのみ	蓝	16	3～15	超低	123番道路：きのみ畑
13	マゴのみ	桃	16	3～15	超低	123番道路：きのみ畑
14	バンジのみ	绿	16	3～15	超低	123番道路：きのみ畑
15	イアのみ	黄	16	3～15	超低	123番道路：きのみ畑
16	ズリのみ	红	16	4～20	超低	112番道路北,120番道路
17	ブリ-のみ	蓝	16	4～20	超低	115番道路
18	ナナのみ	桃	16	4～20	超低	111,120,121番道路
19	セシナのみ	绿	16	4～20	超低	115番道路,120番道路
20	パイルのみ	黄	16	4～20	超低	117番道路,120番道路
21	ザロクのみ	红	32	2～26	低	119番道路
22	ネコブのみ	蓝	32	2～26	低	115番道路
23	タポルのみ	黄	32	2～26	低	123番道路
24	ロメのみ	绿	32	2～26	低	119番道路,123番道路
25	ウブのみ	黄	32	2～26	低	123番道路
26	マトマのみ	红	32	2～26	低	123番道路
27	モコシのみ	蓝	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
28	ゴスのみ	桃	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家

No.	树果	颜色	耗时	结实数	概率	入手方法
29	ラブタのみ	绿	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
30	ノメルのみ	黄	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
31	ノワキのみ	红	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
32	シーヤのみ	蓝	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
33	カイスのみ	桃	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
34	ドリのみ	绿	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
35	ベリブのみ	蓝	16	3～15	低	123番道路：きのみ名人の家
36	オッカのみ	红	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
37	イトケのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
38	ソクノのみ	黄	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
39	リンドのみ	绿	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
40	ヤチェのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
41	ヨプのみ	红	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
42	ビアーのみ	绿	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
43	シュカのみ	黄	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
44	バコウのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
45	ウタンのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
46	タンガのみ	绿	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
47	ヨロギのみ	黄	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
48	カシブのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
49	ハバンのみ	红	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
50	ナモのみ	蓝	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
51	リリバのみ	绿	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
52	ホズのみ	黄	32	2～10	中	123番道路：きのみ畑
53	チイラのみ	红	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
54	リュガのみ	蓝	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
55	カムラのみ	绿	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
56	ヤタピのみ	桃	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
57	ズアのみ	蓝	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
58	サンのみ	红	48	1～7	确定	在バトルハウス的スーパーバトル连战100胜，到右边屋子找NPC
59	スターのみ	绿	48	1～7	确定	在バトルハウス的スーパーバトル连战200胜，到右边屋子找NPC
60	ナゾのみ	蓝	48	1～13	超高	官方配信
61	ミクルのみ	绿	48	1～13	超高	官方配信
62	イバンのみ	红	48	1～13	超高	官方配信
63	ジャポのみ	黄	48	1～13	超高	官方配信
64	レンブのみ	蓝	48	1～13	超高	官方配信
65	ロゼルのみ	桃	32	2～10	中	123番道路
66	アッキのみ	黄	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー
67	タラプのみ	蓝	48	2～13	高	秘密基地：きのみシューシュー

道具补充

这里对上期地图未能标注的部分常用道具的入手方法进行说明。

116番道路：在之前剧情的山洞前找到研究员，对话后卡那兹市的商店才会开始出售3种精灵球。

努力值营养剂：每到星期一，凯那市的市场贩卖的努力值营养剂会半价优惠出售。另外，水静市的大百货商店3F也有卖努力值营养剂。

浅濑の洞穴：位于125番水道的洞穴，每天会分4个时段交替着涨潮和退潮，而这里的NPC有一个小任务，需要在涨潮和退潮时分别捡到4个贝壳和盐巴交给他，换取かいがらのすず。制作次数不限。另外，在退潮时才能进入的冰之洞穴里面的冰块，就是伊布进化成冰精灵的场所。顺带一提，进化成叶精灵所需的苔藓石块则是位于トウカの森。

红线：能够遗传5项个体值的道具"あかいいと"可以从华丽大赛大师级比赛胜出后的粉丝处获得，也可以到シーキンセツ和再战训练师（情侣）对战获得。又或者用"ものひろい"特性的精灵，有较低概率可以捡到。

技能机器

按照上期攻略透解的地图，可以捡到大部分的技能机器，这里补完其余的入手地点，其中友好商店直接购买的部分需要花费不少金钱，在入手之前最好把降价的O力量升满级。

编号	技能机器	入手方法/地点
1	つめとぎ	カイナシティ カイナ市场
2	ドラゴンクロー	流星瀑布 最深处的小房间(需要攀瀑)
3	サイコショック	キナギタウン 东南的屋子的男性
4	めいそう	トクサネシティ道馆
5	ほえる	114番道路 尽头的绅士
6	どくどく	炎の抜け道 南(需要怪力)
7	あられ	浅瀬の洞穴 冰之房间(退潮时)
8	ビルドアップ	ムロタウン道馆
9	ベノムショック	キンセツシティ 友好商店
10	めざめるパワー	ヒワマキシティ 正确回答左边第二间屋子里老婆婆的问题3次
11	にほんばれ	日照りの岩户 1F
12	ちょうはつ	カラクリ屋敷 第1次通过的奖品
13	れいとうビーム	シーキンセツ 仓库*
14	ふぶき	ミナモシティ 百货商店4F
15	はかいこうせん	ミナモシティ 百货商店4F
16	ひかりのかべ	ミナモシティ 百货商店4F
17	まもる	ミナモシティ 百货商店4F
18	あまごい	シーキンセツ 入口前的甲板
19	はねやすめ	ヒワマキシティ道馆
20	しんぴのまもり	ミナモシティ 百货商店4F
21	やつあたり	キナギタウン 西南的屋子的老爷(领队的精灵亲密度较低)
22	ソーラービーム	サファリゾーン(需要マッハ自行车、冲浪)
23	うちおとす	ハジツゲタウン ソライシ博士
24	10まんボルト	キンセツシティ 古拉顿/海皇牙战斗后，找电系馆主对话后到2F，再去110番道路冲浪进入东北ニューキンセツ调查后交任务
25	かみなり	ミナモシティ 百货商店4F
26	じしん	海底洞窟(需要潜水、怪力)
27	おんがえし	キナギタウン 西南的屋子的老爷(领队的精灵亲密度高)
28	あなをほる	114番道路 化石マニアの家的少年
29	サイコキネシス	サイユウシティ(チャンピオンロード地下1F冲浪)
30	シャドーボール	おくりび山 4F
31	かわらわり	ルネシティ 民宅男性NPC
32	かげぶんしん	113番道路 东北
33	リフレクター	ミナモシティ 百货商店4F
34	ヘドロウェーブ	132番水道 南侧水流
35	かえんほうしゃ	チャンピオンロード 地下1F(需要闪光、怪力、冲浪)

TIPS 本作的钓竿分别在ムロタウン、118番道路、トクサネシティ东北屋子跟钓鱼的NPC对话获得。

编号	技能机器	入手方法 地点
36	ヘドロばくだん	ムロタウン 道馆战后，到精灵中心后面集会所跟男性NPC对话
37	すなあらし	111番道路 沙漠东南
38	だいもんじ	ミナモシティ 百货商店4F
39	がんせきふうじ	カナズミシティ道馆
40	つばめがえし	キンセツシティ 友好商店
41	いちゃもん	カイナシティ 华丽大赛会场2F左侧的男性
42	からげんき	キンセツシティ 友好商店
43	ニトロチャ-ジ	デコボコ山道 东北(需要ダ-ト自行车)
44	ねむる	ミナモシティ 东北的屋子
45	メロメロ	シダケタウン 华丽大赛会场内
46	どろぼう	カイナシティ 海之科学博物馆内
47	ロ-キック	キンセツシティ 友好商店
48	りんしょう	キンセツシティ 咖啡厅
49	エコ-ボイス	104番道路(北侧) 花店前的男子
50	オ-バ-ヒ-ト	フエンタウン道馆
51	はがねのつばさ	石の洞窟 大吾处获得(剧情)
52	きあいだま	ミナモシティ 百货商店4F
53	エナジ-ボ-ル	サファリゾ-ン(需要マッハ自行车、ダ-ト自行车)
54	みねうち	カナズミシティ 友好商店
55	ねっとう	海底洞窟 (需要潜水、怪力、碎岩)
56	なげつける	キナギタウン 精灵中心左边的屋子
57	チャ-ジビ-ム	キンセツシティ 友好商店
58	フリ-フォ-ル	キンセツシティ 友好商店内右边女 NPC,回答“はい”
59	やきつくす	えんとつ山 过桥的阶梯附近
60	さきおくり	トクサネシティ 友好商店的女子
61	おにび	おくりび山 山顶
62	アクロバット	119番道路 北侧(需要攀瀑、ダ-ト自行车)
63	さしおさえ	タイドリップ号 1F右下房间的男性
64	だいばくはつ	空の柱 上5F的梯子时往左，进入3F
65	シャド-クロ-	石の洞窟 (需要マッハ自行车)
66	しっぺがえし	幻影之地
67	かたきうち	トウカシティ道馆
68	ギガインパクト	ミナモシティ 百货商店4F
69	ロックカット	デコボコ山道 在西侧(左)骑自行车爬坡
70	フラッシュ	石の洞窟 入口附近的山男
71	スト-ンエッジ	ミナモシティ 百货商店4F
72	ボルトチエンジ	キンセツシティ道馆
73	でんじは	カイナシティ カイナ市场
74	ジャイロボ-ル	幻影之地
75	つるぎのまい	フエンタウン 友好商店前的NPC，回答“いいえ”
76	むしのていこう	カイナシティ カイナ市场
77	じこあんじ	133番水道 从キナギタウン进入，沿北边水流经过少年时对话
78	じならし	キンセツシティ 友好商店
79	こおりのいぶき	浅濑の洞穴 退潮时骑着マッハ自行车爬坡
80	いわなだれ	134番水道 直接飞空降落到133番水道，往西前进，在第2个小岛北侧沿水流经过小岛
81	シザ-クロス	チャンピオンロ-ド
82	ドラゴンテ-ル	キンセツシティ 友好商店
83	まとわりつく	ルネシティ 友好商店的男性，回答“ルチア”
84	どくづき	幻影之地
85	ゆめくい	サファリゾ-ン 在柜台前的男性处获得
86	くさむすび	ヒワマキシティ 道馆左侧
87	いばる	バトルリゾ-ト 在饲养屋回答“はい”
88	ねごと	ミナモシティ 在东北的屋子跟老爷爷对话两次
89	とんぼがえり	キンセツシティ 在2F东侧的11号室出去阳台
90	みがわり	幻影之地
91	ラスタ-カノン	幻影之地
92	トリックル-ム	カラクリ屋敷 第2次通过时的奖品
93	ワイルドボルト	サファリゾ-ン(需要マッハ自行车、ダ-ト自行车)
94	ひみつのちから	111番道路(剧情) ギリ-
95	バ-クアウト	幻影之地
96	しぜんのちから	炎の抜け道 ギリ-(需要怪力)
97	あくのはどう	マグマ团アジト(アクア团アジト)
98	グロウパンチ	キンセツシティ 友好商店
99	マジカルシャイン	123番道路 栅栏右边的幼女
100	ないしょばなし	カイナシティ カイナ市场

●技能机器13

在シ-キンセツ需要按顺序调查找到各个房间的钥匙，如果之前没有找过的话可以按照以下方法完成。潜水后跟走廊的NPC对话，拿到1号钥匙，潜水回去开1号门，调查场景拿到2号钥匙。回走廊往下走，进2号门和NPC对话拿到6号钥匙，潜水后开6号门出去室外，冲浪到钓鱼的NPC那里拿到4号钥匙，回到走廊进入左边的4号门，就能拿到仓库的钥匙了。仓库在刚刚钓鱼的NPC左侧，进去可以拿到许多“金球”，以及大针蜂的MEGA石和技能机器13。

教学技能

除了技能机器，游戏中还有需要通过NPC学习的技能。下面列出这些NPC所处的位置。

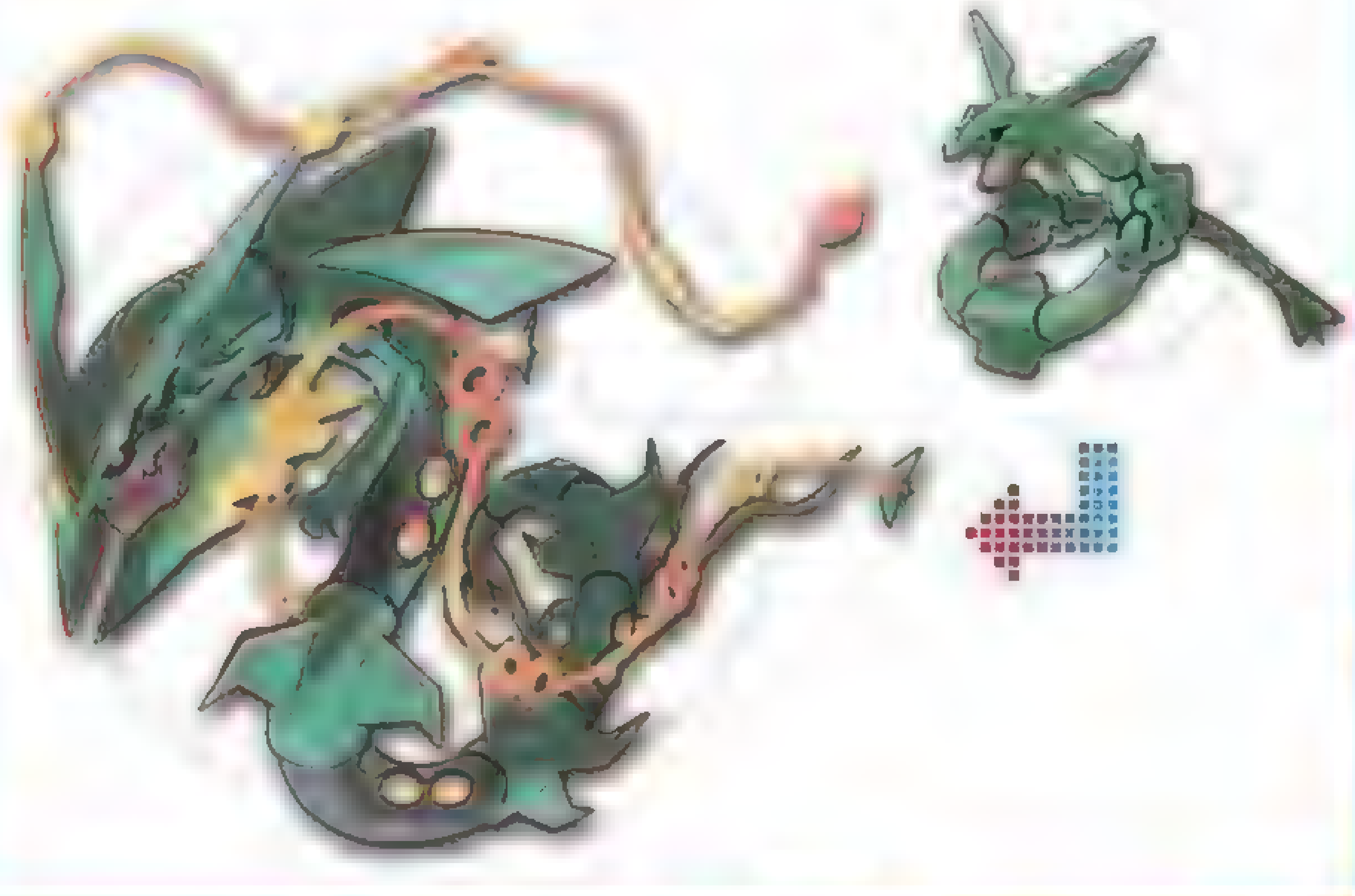
技能	位置说明
遗忘技能	ミナモシティ北边的屋子里的老人，包括秘传技能
回忆技能	带着道具ハ-トのうろこ去ハジツゲタウン西北的屋子，交给わざマニア
觉醒力量（めざパ）判定人	ヒワマキシティ西北的屋子跟老婆婆NPC对话，得知精灵可以学到的觉醒力量，技能的属性跟个体值组合相关
BP技能教学	バトルリゾ-ト西侧的沙滩通过消耗BP来换取技能，BP可在战斗公馆连战积攒
合体技	各代御三家专用的合体技。キンセツシティ：合体技教え道场
究极技	各代御三家专用的单体技。キンセツシティ：技教えスタジオ
りゅうせいぐん	龙系精灵的强力技能。ルネシティ:东北屋子
ガリョウテンセイ	裂空座的专用技能。在流星瀑布入口跟NPC对话

在通关并完成Delta之章后，前往对战名胜区，可以使用BP交换到许多技能。BP的积攒办法有许多，比如在对战名胜区的**バトルハウス**连胜（可以随时中断）、游玩PGL的网页游戏、使用口袋银行储存精灵。

MEGA石

这次的MEGA石只要一个游戏版本就能够全部收集完全，跟前作《口袋妖怪X·Y》对战时，会按照XY的规则进行，因此新增的MEGA进化无法使用。其中裂空座的MEGA进化不需要携带石头，只要学会**ガリョウテンセイ**即可，忘掉的话就可以通过教学技能来获得。

许多直接拾取的MEGA石都要在完成原始古拉顿/海皇牙的剧情后才会出现，跟前作一样，地上闪光的就是MEGA石，道具名都会带有“**ナイト**”的后缀。这部分的具体位置也可以参考对照上期攻略透解的地图。



精灵	进化石	入手方法
アブソル	アブソルナイト	サファリゾーン西北区域(需要ダート自行车)
エルレイド	エルレイドナイト	Delta之章后，在ハジツゲタウン和ソライシ博士对话
オニゴーリ	オニゴーリナイト	浅濑の洞穴的地下，冰之房间 在以下时段退潮时才能发现 上午3时～上午8时59分 下午3时～下午8时59分
カイロス	カイロスナイト	124番水道：西边小岛(需要潜水) 在西边潜水点下潜
ガブリアス	ガブリアスナイト	ヒマワキシティ：秘密基地获得白金等级后，和秘密基地公会的ギリ–对话
カメックス	カメックスナイト	Delta之章后，登上タイドリップ号的甲板
ガル–ラ	ガル–ラナイト	キナギタウン的精灵中心旁边 ※古拉顿/海皇牙战后
ギャラドス	ギャラドスナイト	123番道路：在屋子和ポチエナ对话，回答“はい” 从おくりび山(122番水道)进入123番道路
クチ–ト	クチ–トナイト	117番道路：シダケタウン方向的小路
ゲンガ–	ゲンガナイト	バトルリゾ–ト：北边屋子
カイオ–ガ	(べにいろのたま)	【OR】ルネシティ：剧情 【AS】おくりびやま山顶：剧情自动入手
グラ–ドン	(あいいろのたま)	【OR】おくりびやま山顶：剧情自动入手 【AS】ルネシティ：剧情
サ–ナイト	サ–ナイトナイト	シダケタウン：ミツルの家※古拉顿/海皇牙战后
サメハダ–	サメハダナイト	【OR】初次到达バトルリゾ–ト时入手 【AS】Delta之章剧情中入手
ジュカイン	ジュカインナイト	120番道路※最初选择的是“キモリ” 否则就在古拉顿/海皇牙战后，飞到114番道路跟桥右边的老人对话，购买1500的石头
ジュペッタ	ジュペッタナイト	おくりびやま山顶
スピア–	スピア–ナイト	シ–キンセツ仓库
タブンネ	タブンネナイト	バトルリゾ–ト：和ハンサム对话
チャ–レム	チャ–レムナイト	おくりびやま4F，房间的东北
チルタリス	チルタリスナイト	ミナモシティ：带着チルタリス去トレ–ナ–ファンクラブ 跟门前的男性对话 ※114番道路出现的チルット升到Lv35以上进化为チルタリス
ディアンシ–	ディアンシナイト	1.从XY传送“ディアンシ–”到ORAS(电影配信) 2.ディアンシ–在队伍时，进入精灵中心 3.触发剧情，跟少年对话
デンリュウ	デンリュウナイト	ニュ–キンセツ：110番道路冲浪
ハガネ–ル	ハガネ–ルナイト	石之洞窟地下2F(需要マッハ自行车)
バシャ–モ	バシャ–モナイト	120番道路※最初选择的是“アチャモ” 否则就在古拉顿/海皇牙战后，飞到114番道路跟桥右边的老人对话，购买1500的石头
ハッサム	ハッサムナイト	トウカの森：カナズミシティ方向，需要居合斩 ※古拉顿/海皇牙战后
バク–ダ	バク–ダナイト	【OR】Delta之章剧情中入手 【AS】初次到达バトルリゾ–ト时
バンギラス	バンギラスナイト	デコボコ山道东侧※古拉顿/海皇牙战后
ピジョット	ピジョットナイト	1.シダケタウン西南，和少女对话得知要找“キノココ” 2.调查精灵中心前的看板发现“キノココ”，回去对话拿到“すごそうないし” 3.カナズミシティ：把石头交给デボンコ–ポレ–ション3F的社长
フ–ディン	フ–ディナイト	カイナシティ：东南(市场)
フシギバナ	フシギバナイト	119番道路※古拉顿/海皇牙战后
プテラ	プテラナイト	流星瀑布：2F中央※古拉顿/海皇牙战后
ヘラクロス	ヘラクロスナイト	127番水道：东南沙滩
ヘルガ–	ヘルガナイト	フエンタウン：道馆北的温泉附近※古拉顿/海皇牙战后
ボ–マンダ	ボ–マンダナイト	流星瀑布：Delta之章后，和ヒガナ的祖母对话
ボスゴドラ	ボスゴドラナイト	カナシダトンネル：“碎岩”开道后的剧情
ミミロップ	ミミロップナイト	キンセツシティ：在キンセツヒルズ内对话

精灵	进化石	入手方法
ミュウツ–	ミュウツナイトX	ミシロタウン：博士家旁边 ※古拉顿/海皇牙战后
ミュウツ–	ミュウツナイトY	精灵联盟
メタグロス	メタグロスナイト	Delta之章后，再度挑战联盟
ヤドラン	ヤドランナイト	在浅濑の洞穴，将4个“あさせのしお”，4个“あさせのかいがら”交给老人
ヤミラミ	ヤミラミナイト	ルネシティ：在觉醒祠堂前的桥向东前进
ユキノオ–	ユキノオナイト	123番道路：果树园※古拉顿/海皇牙战后
ライボルト	ライボルトナイト	サイクリングロ–ド(110番道路)北侧
ラグラ–ジ	ラグラ–ジナイト	120番道路※最初选择的是“ミズゴロウ” 否则就在古拉顿/海皇牙战后，飞到114番道路跟桥右边的老人对话，购买1500的石头
ラティアス	ラティアスナイト	【OR】联盟通过2次后，和母亲对话 【AS】剧情
ラティオス	ラティオスナイト	【OR】剧情 【AS】联盟通过2次后，和母亲对话
リザ–ドン	リザ–ドナイトX	炎の抜け道：西南(需要怪力)：※古拉顿/海皇牙战后
リザ–ドン	リザ–ドナイトY	120番道路：日照りの岩户地下2F※古拉顿/海皇牙战后
ルカリオ	ルカリオナイト	カイナシティ：在与露琪亚的华丽大赛胜出

效率心得

双自行车入手

首先要在紫堇市拿到マッハじてんしゃ，来到111番道路的沙漠地区，爬上西北的坡道，跟高台上的超能力NPC对话。

然后在紫堇市换成ダ–トじてんしゃ，带着可以攀瀑的精灵，爬上119番道路木桥北边的瀑布，使用观察镜发现**カクレオン**，战斗后骑车（按下方向键+B键）跳到西北端，跟NPC对话。

骑上任意一种自行车，跟战斗名胜区东南沙滩上骑着自行车的NPC对话。最后回到紫堇市，跟自行车店长对话，就能同时拿到另一台自行车了。以上事件触发的顺序不限，只要符合条件即可。

需要自行车才能探索完整的区域如下：

TIPS サメハダ–是本作冲浪速度最快的精灵，但是用它冲浪的时候不能钓鱼。

[illegible]	[illegible]
石の洞窟	デコボコ山道
110番道路	119番道路
111番道路	ミナモシティ
115番道路	サファリゾ−ン
浅瀬の洞穴	−
サファリゾ−ン	−

重要NPC

再战训练师

在进入殿堂之后，再战训练师时会有较小概率获得一些珍贵的道具，比如进化石、红线、努力值药等等。能够再战的训练师队伍等级会根据道馆徽章数而提高，因此在进入殿堂后去挑战时要带上50级左右的精灵。另外，在对战名胜区的**バトルハウス**连胜20场后，可以挑战**ス−パ−バトル**模式，在这个模式连胜50场后小光会出现，和他再战可以获得道具“**とくせいカプセル**”。

饲养屋

本作的饲养屋有两处，分别位于117番道路紫堇市入口附近，以及战斗名胜区精灵中心右侧。后者的设计相对更为方便，因此也成为了本作孵蛋的最佳地点。在如图的位置站好，然后按住方向键↑，就可以循环地移动，撞到四个角落的时候视角也会自行转换。由于精灵中心和个体值判定NPC**ジャッジ**、饲养屋、“废人之路”都集中在战斗名胜区，所以除了制作组特意设置的几处减速沙坑之外，本作的孵蛋（升级）过程可以说是前所未有地轻松。

其他

NPC	地点	说明
O力量	紫堇市精灵中心	需要拿道具跟绿色衣服的大叔交换饰品才能获得某些O力量，比如解毒药、精灵球和伤药
姓名判断师	凯那市西北屋子	可以给交换而来的精灵改名
マッサ−ジ屋	キンセツシティ西北	给队伍最前头的精灵按摩提高亲密度，每天一次
亲密度（なつき度）判定人	シダケタウン西南的屋子	判断亲密度，最大时显示“これ以上はない”
友好度（なかよし度）判定人	キンセツシティキンセツヒルズ2号室	友好度最大时精灵会拿到缎带
努力值判定人	カイナシティカイナ市场	跟西侧的饲养员NPC对话，努力值最大时精灵会拿到缎带
个体值判定人（ジャッジ）	バトルリゾ−ト精灵中心	判断个体值的大致范围

个体值判断NPC会提示精灵的个体值总值，从高到低排序为：

- “すばらしい能力をもっている”
- “そうとう优秀な能力を持っている”
- “平均以上の能力を持っている”
- “まずまずの能力を持っている”

当个体值中含有最大值（31，俗称V）的时候，就会列出这些个体值具体是哪几种，并提示“**最高の力を持っている**”。当含有数值为0的个体值时，也会列出具体的项目，并提示“**ぜんぜんダメかも**”。

幸福蛋道场

本作的超级秘密基地同时也是练级的绝佳去处，许多玩家特意制作了自动练级的秘密基地，俗称“幸福蛋道场”（**ハピナス**道场）。顾名思义，这些秘密基地里面的主人队伍里的精灵通常只有幸福蛋，我们只需要稍作准备，就可以设置好极速冲级专用的NPC了。

・完成Delta之章，在战斗名胜区的屋子里跟女性NPC对话可以拿到“**レベルブレイカ−**”（等级突破机），在布置自己的秘密基地时找到“**きかい**”选项，把这个饰品放出来。在幸福蛋道场通常也会有等级突破机，要在Delta之章后才能开启，它可以把秘密基地的对战等级限制去掉，提高经验值。

・确认道场的位置没有其他人的秘密基地，在自己的秘密基地读取道场的QR码。准备好增加经验值获取的O力量“**けいけんちパワ−**”和道具“**しあわせタマゴ**”（野生ペリッパ−携带）。需要注意的是，如果读取QR码的时候提示“**おきにいり**”太多的话，要删除的不是“**おきにいりの解除**”下的收藏，而是“**ひみつきちリスト**”里面的秘密基地。

・第二天就可以去找NPC对战了（千万不要改机器时间）。实际上就是开O力量和等级突破机，然后看幸福蛋自杀。对战完毕把NPC召集到自己的秘密基地，就可以再战一次，然后解散NPC，让他回到原位。以后每天重复该步骤即可。对努力值有要求的话可以事先把努力值练满，再来练级。

赚钱方法

在前期比较拮据的时候，既要开源也要节流。O力量之中就有降价的功能，平时联网后记得多对其他玩家用一下以便升级，到有需要大量购物的时候，比如购入努力值营养剂和技能机器的时候就能派上大用场了。

本作的四天王由于通关之后加入了MEGA进化，用来刷钱并不算轻松，但是我们可以通过再战训练师的方法来提高赚钱的效率。其中，结合特殊NPC新闻记者的办法相对比较容易上手，推荐尝试一下。

这对记者组合为双打对战，胜出之后一直对话回答问题（连

▲118番道路的这个秘密基地可以用来复制上述技能，而且里面有床可以回满HP，旁边就是新闻记者NPC的一个刷新点。首先要把118番道路的秘密基地（飞空降落点左边）空出来，然后在自己的秘密基地中选择扫描QR码，第二天即可使用NPC。

按 A 键即可），他们就会依次在 111、118、120 番道路出现，然后再回到 111 番道路，这样循环刷钱的同时，也能在 120 番道路的时候确认附近的其他再战训练师，配合各种增值手段，算得上是相当稳定的金钱来源。

准备阶段（增值倍率）：给出场的精灵携带道具**おまもりこばん**（2 倍）、战斗之前使用升级后的 O 力量**おこづかいパワ－**(3 倍）或者是秘密基地的得意技 MAX 版（持续 60 分钟），有条件的话还可以利用 235 **ド－ブル**复制**ハッピ－タイム**(2 倍）技能。队伍里面加入有全体特殊攻击的精灵，道具带上足够的喷雾以免遇敌。

●刷钱流程

①发动 O 力量后，确认以下 NPC 可以再战并按顺序打完：121 番道路东边的绅士（水静市降落往西）、104 番道路降落点下方的大小姐，橙华森林降落点入口的少爷 NPC，攻击之前可以使用ハッピ－タイム。

②找到新闻记者，他们最初会在 111 番道路（降落点向右下），然后会在 118 番道路（降落点左边）、120 番道路（降落点右边）循环出现，只需在首次采访时输入文字，往后直接对话即可。途中经过 118 番道路时，不妨就在上述的秘密基地中回复一下 HP 和 PP。

③刷新闻记者 3 到 4 次左右，在 120 番道路时可以确认一下再战训练员刷新与否，然后重复以上流程。

努力值速刷

群战地点

跟前作同样，通过香甜气息（**あまいかおり**）触发群战还是增加基础点数（努力值）的最速方法，而且雨天也能使用香甜气息，群战中甚至去掉了 XY 中参杂的精灵，所以练起来就少了许多烦恼。如果精灵感染了病毒（显示**ポケルス**），放到队伍中央扩散开的话，加上后期用 BP 换来的“**パワ－○○**”系列道具，群战的努力值获取效率就很高了。

能力值	地点	群战精灵（努力值）
HP	カナシダトンネル	ゴニョニョ(+1)
こうげき	おくりびやま	カゲボウズ（+1）
ぼうぎょ	111番道路	サンド（+1）
とくこう	119番道路	ナゾノクサ（+1）
とくぼう	114番道路	チルット（+1）
すばやさ	104番道路	ジグザグマ（+1）、スバメ(+1)
	105番道路	ジグザグマ（+1）、キャモメ(+1)

如果要同时练两种努力值，可以参考以下地点。

能力值	地点	群战精灵（努力值）
こうげき&すばやさ	101番道路	ジグザグマ(速度+1)、ポチエナ(攻击+1)
	103番道路	ジグザグマ(速度+1)、ポチエナ（攻击+1)、キャモメ（速度+1）
とくこう&すばやさ	110番道路	コイル(特攻+1)、マイナン(速度+1)、プラスル(速度+1)
HP&とくこう	117番道路	ナゾノクサ(特攻+1)、ロゼリア(特攻+2)
		マリル(HP+2)
HP&すばやさ	トウカの森	ケムッソ(HP+1)、キノココ(HP+1)
		ジグザグマ(速度+1)

推荐精灵

235 **ド－ブル**（需要复制各种技能，比较繁琐）、357 **トロピウス**（强烈推荐）、003 **フシギバナ**、612 **オノノクス**，另外下列精灵都可以学到香甜气息，入手也较为容易。

入手地点	精灵（习得等级）
102番道路、114番道路、117番道路	アメタマ(Lv13)
石之洞窟	クチ－ト(Lv16)※OR限定
110番道路、117番道路	ナゾノクサ(Lv5)
117番道路	イルミ－ゼ(Lv5)
多周目选择草主	チコリ－タ(Lv28)

秘密基地得意技

NPC 的得意技**ワンツ－エクササイズ**可以加 30 点努力值，所以在自己的基地里就可以加 150 点，要是基地等级升到白金还能翻倍，也就是加 300 点努力值。同时结合**タウリン**等道具来加点的话，也是除了群战之外的一种努力值练法。

降低努力值

喂食部分树果，可以微调精灵的努力值，每个树果降低 10 点。

树果	能力值
ザロクのみ	HP
ネコブのみ	こうげき
タポルのみ	ぼうぎょ
ロメのみ	とくこう
ウブのみ	とくぼう
マトマのみ	すばやさ

逆转对战&进化石

紫堇市的“**バトルサ－ビスさかさ**”是本作的逆转对战场所，每天胜利一次的话可以获得进化石等道具。逆转对战就是将原本的属性相克关系“造成的效果”反转的单打对战，即效果拔群会变成效果一般，效果一般和无效变成效果拔群。在这里没有等级和精灵的限制，而特性的作用不会改变。对方的精灵随机，可以复位刷新，进入殿堂后等级为 55 级。

逆转对战主要的目的是打到对手的弱点，从而获得更好的道具（比如评价在 7 分以上，可以拿到各种难以入手的进化石）。打出“效果拔群”评价就会加 1 分，否则就会减 1 分。虽然逆转对战跟通常的属性关系差别较大，但也有比较万能的应对方式，下面提供其中一种。

首先要通过 GTS 等方式交换到一只 711 **パンプジン**（**バケッチャ**通信交换进化，本作中没有野生），然后升到足够高的等级，让其学习技能**ハロウィン**、技能 21 **やつあたり**和技能 27 **おんがえし**，以及技能 30 **シャド－ボ－ル**。用**ハロウィン**打中对方之后，对方的属性会变成鬼系，这样一来普通系的技能就是效果拔群了，可以换上用**みねうち**的精灵，在 1 血的时候反复打到弱点积攒评分。如果最后没有精灵濒死，获得的道具数量还会增加。

TIPS | 精灵携带的树果在战斗公馆和通信对战中是不会被消耗掉的。

研究中心 RESEARCH CENTER

文 美编 NINA

龙之世纪 宗教审判	EA	角色扮演
多机种 Dragon Age: Inquisition		美版
2014年11月18日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元		

如果在翻开这期杂志时读者们已经买到了最新推出的《PS4专辑》，相信已经用上《龙之世纪 宗教审判》的79页详尽攻略了，而在版面相对有限的杂志上，这期的研究中心也会登出区域地图部分最为实用的指引内容，还有对本作网战的详尽介绍，希望能够帮助玩家们尽情享受这款不容错过的年度游戏。

联网模式详解

《龙之世纪 宗教审判》的联网模式有着《质量效应3》网战的影子，不过其目标从防守生存变成了探索和生存，玩家需要在三个不同主题的迷宫中完成各种随机出现的任务，而最后一个阶段则是经典的防守战，战胜敌人后玩家就可以结算经验值和金钱还有各种获取物品，金钱能够用于购买不同尺寸的宝箱，抽取各种消耗品和装备，而经验值则能够让角色获取技能并加强战斗力。总体而言，这个模式的可挖掘深度暂时还非常有限，但经历过《质量效应3》的玩家应该都清楚，Bioware并不会就此停手，而是会在日后不断地对网络模式增添全新的内容，所以这个模式也会在日后变得越来越有趣。下面让我们先来看看联网模式的一些特点。

操作

总体而言，《宗教审判》的联网模式操作和单机相差并不多，但因为有一些元素在联网模式中和单机有差异，所以对应的按键也发生了变化，下文将会注明。

操作列表

PS3	PS4	X360	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角
L1	L1	LB	LB	快速使用回复药水（注1）
R1	R1	RB	RB	技能/消耗品快捷键1
L2	L2	LT	LT	长按开启消耗品栏（注2）
R2	R2	RT	RT	普通攻击（长按可持续攻击）
L3	L3	LS	LS	奔跑（注3）
R3	R3	RS	RS	锁定敌人
△	△	Y	Y	技能/消耗品快捷键2
○	○	B	B	技能/消耗品快捷键3
×	×	A	A	跳跃
□	□	X	X	技能/消耗品快捷键4
十字键↓	十字键↓	十字键↓	十字键↓	呼唤队友前往玩家所在地（注4）
十字键←	十字键←	十字键←	十字键←	建议撤退（注5）
十字键→	十字键→	十字键→	十字键→	表示赞同
Start	Option	Start	Menu	游戏系统菜单
Select	触控板	Back	View	开启队伍面板（注6）

注1：联网模式玩家不需要指挥队伍和召唤，所以这一个键位被简化为了回复药水的快速使用键。

注2：联网模式中限制了玩家的主动技能装备数量，所以用该键打

©2014 Electronic Arts Inc. All rights reserved

开的不是第二个技能栏而是消耗品栏。

注 3：因为迷宫中可互动元素都会直接高亮标记，所以玩家不需要再使用侦测，这个键改成了提高移动速度的奔跑键。

注 4：在联网模式中队伍成员都是由不同玩家各自控制，所以不需要更换队友，其中↓键功能被改成了呼唤其他队员到玩家所在地。

注 5：联网模式中也不存在地图，所以←键变成了建议撤退键，按下后角色就会开口建议其他玩家暂时撤退。

注 6：因为队友都是玩家控制，所以联网模式中也没有战术视角，对应键位只能开启队伍面板查看队友状态。

界面解析

●战斗界面

1. 小地图
2. 生命值
3. 回复药水残余量
4. 技能环
5. 魔力 / 耐力值
6. 增益效果

●主界面

1. 快速配对
2. 创建房间
3. 消耗品界面
4. 技能界面
5. 物品栏界面
6. 制造界面
7. 商店界面
8. 声望界面
9. 当前选用角色等级
10. 更改使用角色

主界面项目详解

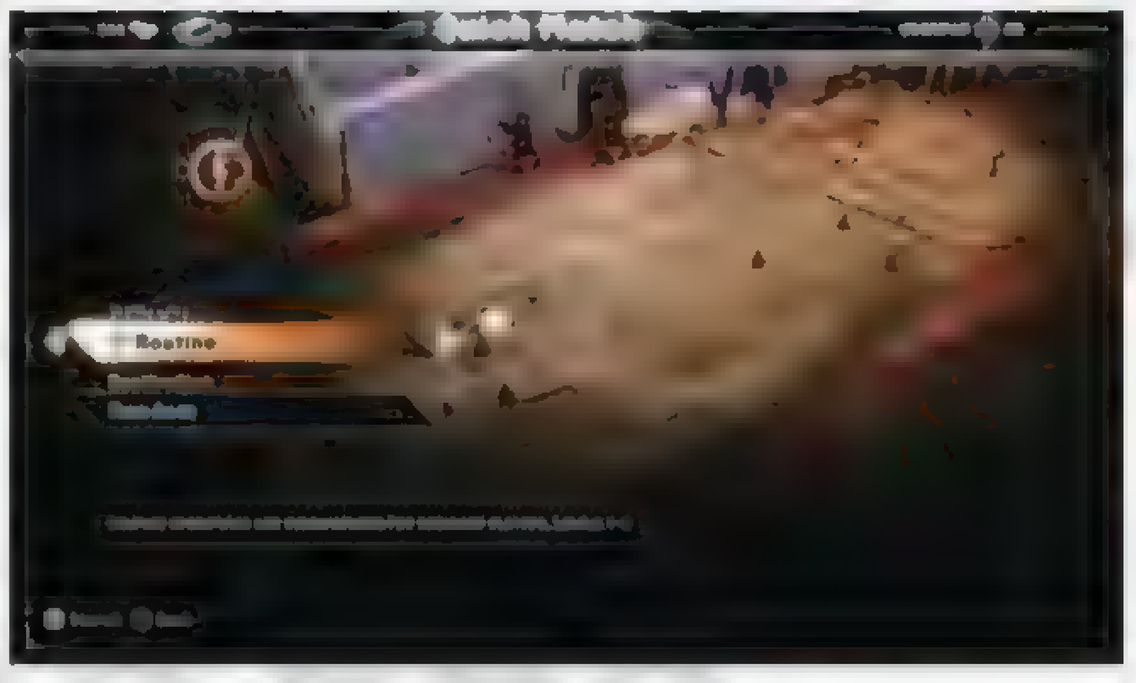
游戏的联网模式主界面包括 8 个主要项目，还有更换角色这个功能的按键提示，下面将会按照每一个项目的功能进行说明。

●快速配对

快速配对就是最常规的开始游戏方式，会自动按照玩家设置的条件寻找对应的房间，玩家能够控制的项目只有两个，分别是难度（Difficulty）和目的地（Destination）。

目前难度的项目有四个，分别是随机（Random），常规（Routine），有威胁（Threatening）和致命（Perilous），其对应的难度光从名称上就能够看出来，而按照《质量效应 3》网战部分的更新发展趋势来看，本作日后应该还会推出更高难度的选项。

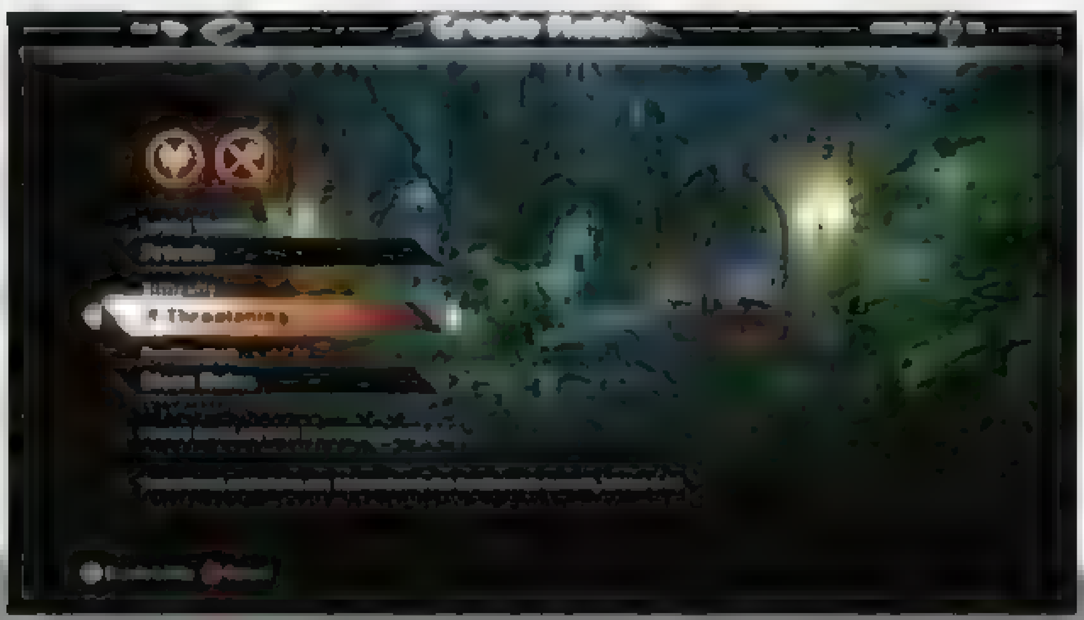
除了随机，每一个难度都有推荐的对应玩家角色等级，常规是 1~8 级，有威胁是 8~16 级，致命则是 16 级以上。不同难度除了会影响玩家对抗敌人的强度和密度，也会影响玩家获得的金钱和经验值奖励高低，难度越大回报越大，所以一旦玩家角色的等级超越了难度推荐的等级，就可以考虑调整难度来更进一步挑战自我了。但是因为这是一个合作类游戏，猪队友的存在会让玩家的高难度下举步维艰，所以没有固定队友的玩家有可能也得考虑用较低的难度来刷地图，维持通关收益，总比在高难度一次次不停灭团要来得有效率。



目前目的地项目也有四个，分别是随机（Random），古精灵废墟（Elven Ruins），奥莱城堡（Orlesian Chateau）和古塔文特帝国废墟（Tevinter Ruins），除了随机之外其余三张地图都有着不同景色和场景构造，不过最大的影响也仅止于此了，出现在地图上的怪物类型和任务目标都是随机的，这种情况也和《质量效应 3》类似，但因为地图本身的构造就是每次随机变化，所以连对应地图类型的战斗心得都无从谈起，建议玩家干脆选随机，免得快速审美疲劳。

●创建房间

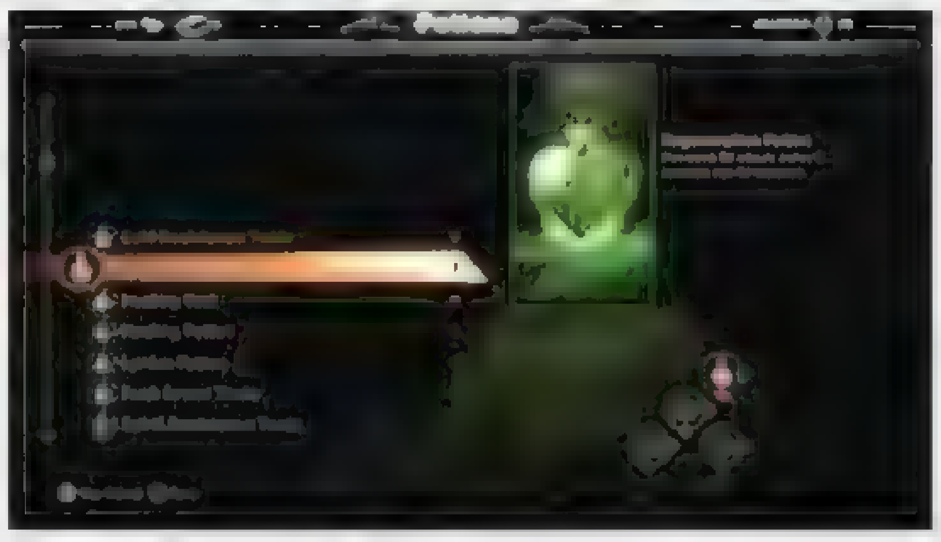
功能选项和快速配对基本是一样的，就是多了一个项目，能够决定房间是公开（Public）还是私人（Private），前者会允许陌生玩家通过快速配对加入游戏当中，而后者则只有受玩家邀请的对象能够加入到游戏当中。



●消耗品

单机游戏中通过指挥轮使用的消耗品到了联网模式中改成了直接通过开启消耗品栏来使用，这样的安排目的有两个，一个是削弱联网模式中角色的能力强度，让其不能够像是单机游戏角色般地使用大量的技能，变相提高战斗难度，另一个则是让玩家能够同时使用更多的消耗品，以应付迷宫中不可预料而且瞬息万变的战斗情况。

在联网模式中，消耗品不是通过收集素材来制造，而是来源于宝箱，当玩家购买了宝箱并开启时，便有机会得到各种类型消耗品，其效果和残余数量都可以



在消耗品界面当中查看。而且玩家也可以在这个界面当中选择消耗品并装备到对应的消耗品快捷键上。

虽然消耗品获取比较有随机性，而且总体而言获取难度也不算低，但游戏中还是限制了玩家能够携带进入战斗的消耗品，来进一步限制玩家的战斗力，无论玩家拥有多少剩余的消耗品，每一种只能带两个进入战斗。

●技能

总体而言，联网模式中的技能系统和单机部分是非常类似的，玩家仍然是通过升级获得技能点，并通过在技能树上投入技能点来深入到下层技能树，并解锁更强的技能。但是在联网模式当中，单机模式的三大基础职业系统虽然仍然存在，不过同职业之间的共性被削弱了，主要体现出的特点就是单机当中同一职业的不同角色拥有同一技能树这一点被改为了同一职业的不同角色拥有不同技能树。

这里指的不是进阶职业技能树带来的差异——这一点已经存在于单机模式当中，而是指同一职业的不同角色连技能树的项目都存在着差异。联网模式当中每个角色只拥有两条技能树，而且技能树中不存在类似于单机中的那种分支路线殊途同归的构造，而是统一变成一条直线的技能树，然后每一层的两边存在着分支。

每个角色的技能树内容都是独一无二的，而且技能树的项目也并非是按照单机模式中的技能树来制定，是根据角色本身的特点来精心打造，所以玩家会发现角色对应职业的许多不同技能树项目，甚至是进阶职业项目和其他职业的某些技能项目也被加入到了其中，例如联网模式中的角色弓手（Archer）就拥有单机模式中战士的 Battlemaster 技能树里的被动技能 Hamstring，只不过名字改成了 Cripple，技能图标和效果都是一致的。

因为这个特点，玩家在联网模式中的技能加点策略需要进行一些调整，其中一点就是不要贪图主动技能，虽然这一点在单机模式中也是需要注意的，但有时候玩家如果为了获取某个强大的被动技能，花一点技能点在某个主动技能上当做过路点还是能够接受的，但是在联网模式中，一来是技能点有限，经不起浪费，二是技能树的结构决定了玩家很少会遇到需要给过路点的情况，而最重要的第三点是，联网模式中玩家的快捷技能键只剩下四个，所以无论从什么角度看来，主动技能都是需要谨慎选择。

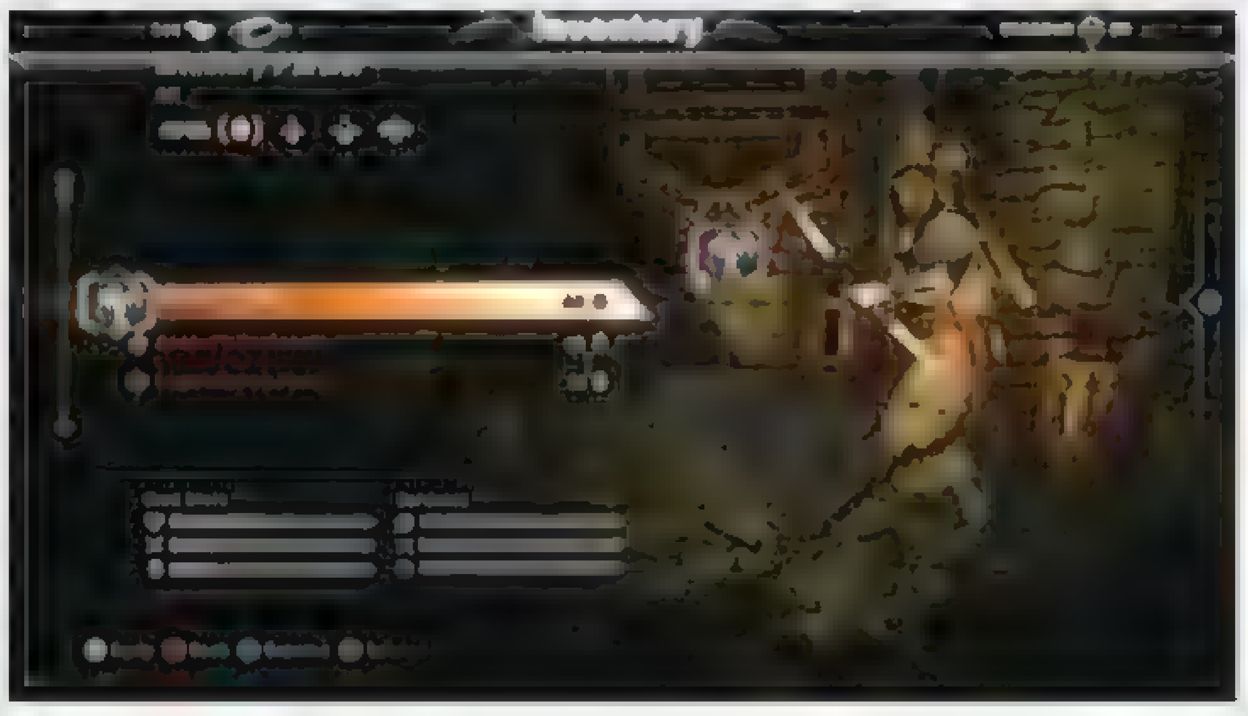
另外，虽然技能树中几乎每层都有分支，但是玩家点了其中一边并不影响选择另外一边，玩家如果对两边的技能都有兴趣，是可以一并获取的，但是代价就是拖延自己深入技能树底层的进度，角色也因此有可能错失重要的强大技能或是无法完整获取其被动增益，这一道理也适用于角色的两条技能树之间的关系，在其中一条上投入技能点数不会让另外一条技能树变得不可用，但玩家必须想好自己是要深入修炼其中哪一边的技能，还是双方兼顾但是无法涉猎分支上的优秀技能项目。

最后提醒一下，技能界面当中玩家除了查看技能树和学习技能，也可以通过单击 L1（LB）键 /R1（RB）键来翻页到技能列表，查看当前已经获得的主动技能，并选择其对应装备的技能快捷键。

●物品栏

联网模式中的物品栏整体构造和单机模式比较类似，只不过角色的防具项目只有一个护甲槽，而且也没有图纸和贵重品等联网模式中不存在的物品所对应的项目，只有武器、护甲、饰品、升级物品和素材五项。毫无疑问，虽然联网模式中玩家能够使用多个角色，但是在物品栏中的物品是全部通用的。

玩家获取物品的最直接途径就是从宝箱当中抽取，除非玩家选择的是专注于消耗品的宝箱，不然在大部分情况下宝箱都会抽出装备，但是类型则是完全随机的，品质也一样，所以有可能玩家开出的装备根本对应不了自己当前的角色，这时候就轮到分解功能上场了。

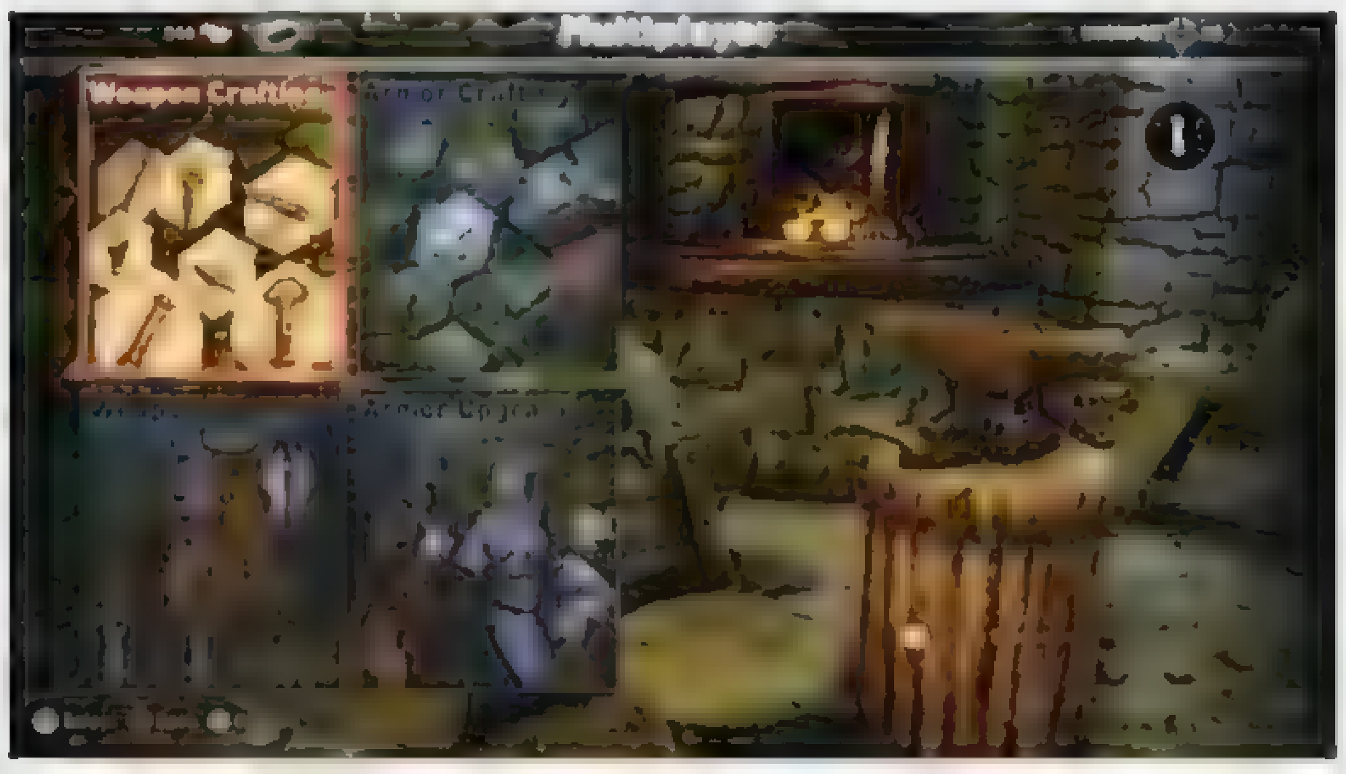


联网模式当中没有能够买卖装备或物品的商店，所以玩家如果抽到了品质过低或是不符合自己需要的装备，就可以在物品栏当中选中该物品，然后点击△键 /Y 键将其分解，并获得某种与该装备或物品制作相关的素材。获取素材的数量往往会低于制造装备或物品所需的素材数量，所以玩家只能够用这种方式来把无用的物品废物利用一下，不能够借着拆解来重塑这件物品。

●制造物品

另外一个和单机模式非常类似的系统，不过玩家不需要再去找工作台，因为这个项目整合了制作系统的四个主要功能：制造武器，制造防具，强化武器和强化防具。这里面的规则和单机模式是非常类似的，尤其是武器制造部分，分类仍然是游戏中的六种职业武器加上符文，而强化部分的两个项目也基本一致，惟有防具制造部分加入了一些新元素，就是护甲必须对应角色，哪怕是同职业的角色护甲也必须分开，而原因也非常简单，本作当中解锁新角色的方式，就是制造角色对应的护甲，只要玩家造出护甲，就能够获得对应能装备的角色的使用权，所以玩家收集素材的速度也决定了玩家解锁新角色的效率。

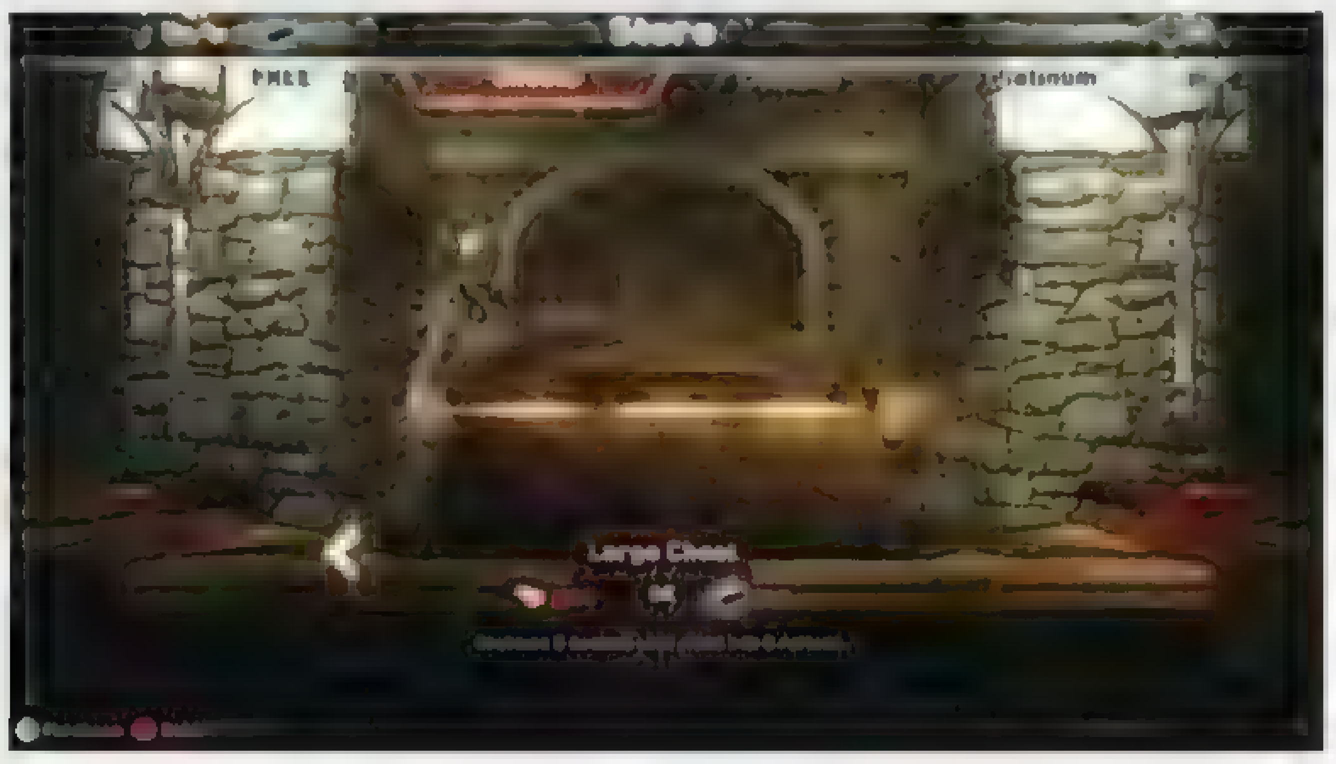
但因为在联网模式当中玩家不能够再采集，素材的获取途径主要来自于分解物品和在执行任务时拾取，所以解锁新职业和制造物品都注定充满了随机性，玩家们可能需要经过一段漫长的时间，才能够通过制造防具去解锁一个新的角色。



●商店

本作的商店基本功能和《质量效应3》中的差不多，玩家在界面中能够看到四个选项，其中免费（Free）部分指的是玩家能够通过免费途径获得的宝箱，这些一般是通过购买豪华版或完成特定活动条件后获取，而宝箱（Chests）项目则是常规的购买宝箱项目，共有小、中、大三种规格，各自有不同的价钱，其中小宝箱会固定开出两个消耗品和一个物品，中宝箱是三个消耗品和三个物品，大宝箱则是五个消耗品和五个物品。而如果玩家感觉自己目前装备够用，而缺乏消耗品补给，也可以选择消耗品（Potions）项目，这里有两种选择，前一种是回复药水箱，能够为玩家提供5瓶回复药水，而后者则是混合消耗品箱，玩家能够从中获得随机的5种消耗品，有可能是药水、药剂或是手雷。

最后一个项目则是本作的白金（Platinum）内购项目，定位和《质量效应3》的现金抽箱并无不同，玩家需要从这个界面购买特殊的货币白金砖，再用其购买游戏中的宝箱。



●声望

其实这个项目是挑战（Challenges）和排行榜（Leaderboards）的整合项目，点进去就会看到两个子项目，其中挑战指的是联网模式的挑战内容，包括每周特定挑战，使用特定角色进行游戏，用特定武器杀敌和用特殊元素伤害杀敌等等，大部分内容其实都是属于玩家能够在进行联网模式时自然完成的项目，完成后玩家会获得特定的勋章和经验值奖励，算是有网络联机部分的游戏中颇为常见的设定。

排行榜自然就是指玩家在其他《龙之世纪 宗教审判》联网模式玩家当中的排名，分为全球和好友之间两个榜，没有太大实际用途，但可以帮助玩家满足自己的虚荣感，或是找到追赶世界排名靠前玩家的动力和目标。

地图元素一览

《龙之世纪 宗教审判》中共有14张大地图，其中有10张是有着众多任务和收集元素的，如果缺乏指引，玩家将要在这些地图上跋涉许久才能够找到所有地图元素并将它们都收集完整，所以在本期的研究当中，我们将会放出这些区域的地图，帮助玩家们更快地完成自己的收集之旅。

元素介绍

●藏宝图

严格来说藏宝图是支线任务的一种，但是任务本身除了一张图之外不会给出任何提示，玩家必须对照地图和实际游戏场景当中的重合之处，并且在标明的藏宝地点使用调查才能够获得宝藏。

●幽幕裂缝

本作中的重要元素之一，玩家们应该在主线当中已经完全掌握了幽缝的关闭方法，而地图上的这些幽缝的关闭方式也基本是一致的，倒是幽缝本身能够召唤出的恶魔在类型和组合上有着差异，不过说到底规律就是越后期的地图守卫幽缝的恶魔越强，对应的恶魔类型也越强大，但因为玩家本身的战斗力也是在不断提升，所以对付起来一般不会太困难。

●天球仪

算是小游戏级别的收集内容，玩家除了通过靠近天球仪来解锁其在地图上的图标显示，还必须完成其提供的星座绘画小游戏才能够完全解锁天球仪。画星座游戏的规则很简单，在游戏界面的右下方会提供出星座本身的参考模样，而玩家需要通过连起一个个星星的点来依样画葫芦地描绘出星座的样子。这里面有两个规则，一个是笔画必须是连续的，也就是说玩家必须选择一个点作为出发点，然后用线条连到下一个点，再从下一个点把线连到另外一个点，而不能够再选择其他的点作为线的新起点。另外一个则是线不能够重叠，两个点之间已经存在一条线的情况下，不能够再覆盖上一条新的线，但已经有线在连接的点可以被另外一个没有连接过的点连接上，也可以在自身已经有线连接的情况下，延伸出一条新的线连接上一个尚未连接过的点。这个两个规则是并行的，玩家必须在充分参考图案构造的情况下选择合理的出发点和绘画路线，才能够在不打破规则的情况下画出星座，前期简单的星座还好，后面那些动辄十几个点的星座足够让玩家动上半天脑筋。

而为了帮助玩家省掉这些虽然充满思考乐趣但是宝贵的人生时间，本次区域地图介绍里也包含了地图中对应天球仪的画法详解，只要按照上面标明的步骤就可以轻松解开谜题。

●收集瓶

游戏中共有29个收集瓶，分布在游戏中的各个地图里，玩家不能够直接获取，还需要在靠近之后使用侦测技能，按照提示来到瓶子附近后，才能够通过侦测让其变成可调查状态来获取。这一收集内容也被标注在了后文的地图上。

●高阶巨龙

游戏中最强大的敌人之一，不但生命值长度惊人，还懂得多种攻击手段，要战胜它们需要花上一番功夫，不过收获也会非常丰富，包括最高层级的素材和大量珍稀的装备等等。巨龙总共有十头，全部消灭后不但可以获得一个成就/奖杯，还能够完成一个特别的任务。

●审判所营地

地图上会以帐篷图标表示，其代表的内容有两种，一个是初始营地，也就是玩家开启前往这张地图的权限之后，会在这个营地当中出现，也可以被视为审判所在当地的根据地。然后其他帐篷则是扎营点，在玩家发现这些地点后，靠近并调查地点当中的扎营工具，就可以开启一个新营地，里面的功能设施和初始营地是一致的，而且也能够用于作为快速旅行的目的地，所以可以被视为是玩家在地图上的新补给点和传送点。这两者都会被标注在后文的地图上，不过只有扎营点需要玩家前去寻找才能够开启并投入使用。

●地域

在每一张地图上都会有地域的划分，当玩家进入对应的地域时，就会看到游戏界面中的文字提示。发现地图中的地域也算是一种收集内容，完全发现所有地域就算是踏遍了这张地图。

●地标

地图上以小型金字塔来表示的地点，一般指的是地图上有代表性的地方，内容各种各样，从最简单的一座断桥到高阶巨龙的巢穴都算，而且地标的解锁方式和地域不太一样，玩家不仅需要发现它们，还需要靠近地标并按照提示插下审判所的旗帜，代表着一片地方被审判所守护和管理。本次区域介绍地图中会标出所有地标的所在地，方便玩家们寻找和收集。

●拼图画块

游戏中共有五套拼图画，每一个拼图画被分成了12块，分布在游戏中的各个地图上，玩家收集完整之后就可以查看拼图画的内容，而每一块拼图画块还能够提供少量的经验值，无论是剧情控还是打算堆砌战斗力的玩家都能够从中受益。这些画块也会被标注在地图上。

●魔镜仪与碎片

在地图上用骷髅标志表示的魔镜仪实际上的功能类似于一个望远镜，能够让玩家以第一人称的视角观察魔镜仪前的一片区域。不过这个设施的功能可不是仅仅局限于此，玩家通过观察魔镜仪视野覆盖区域中的闪光点，就可以发现场景中隐藏的碎片，玩家可以通过用魔镜仪对准碎片来让其被标记在地图上，而魔镜仪界面的上方也会标出目前视野范围内隐藏的碎片数量和已经发现的碎片数量，通过视角移动寻找完所有碎片之后，就可以离开魔镜仪前去收集。游戏中有一个要求集齐所有108块碎片后才能够进入的区域，还关系到奖杯/成就获取，所以想要白金/全成就的玩家记得要花点时间集齐。后文内容中会标出魔镜仪的地图位置，定位和寻找碎片相对简单，这里就不再额外标明了。

●雕文

这个符号指的就是用幽火才能够发现的符文图纸，但也泛指同样需要用幽火发现，能够解锁典籍项目的背景资料。无论如何，当玩家发现一个地方有能够点燃幽火的灯台，就意味着这个地方存在着雕文，记得用法师能力点燃幽火并且拿取幽火火炬，不然就算玩家来对了地方，也是找不到的。雕文的位置在后文当中已经标在地图上，玩家们可以直接前往寻找。

●歌词

地图上的音符代表着在该地点玩家能够收集到歌词，这既有可能意味着是有歌者在表演，也有可能是书写下来的歌词，甚至是地标有关的歌曲。游戏中共有21首歌的歌词供玩家收集，都已经标注在后文的地图上。

Haven地图介绍

研究中心

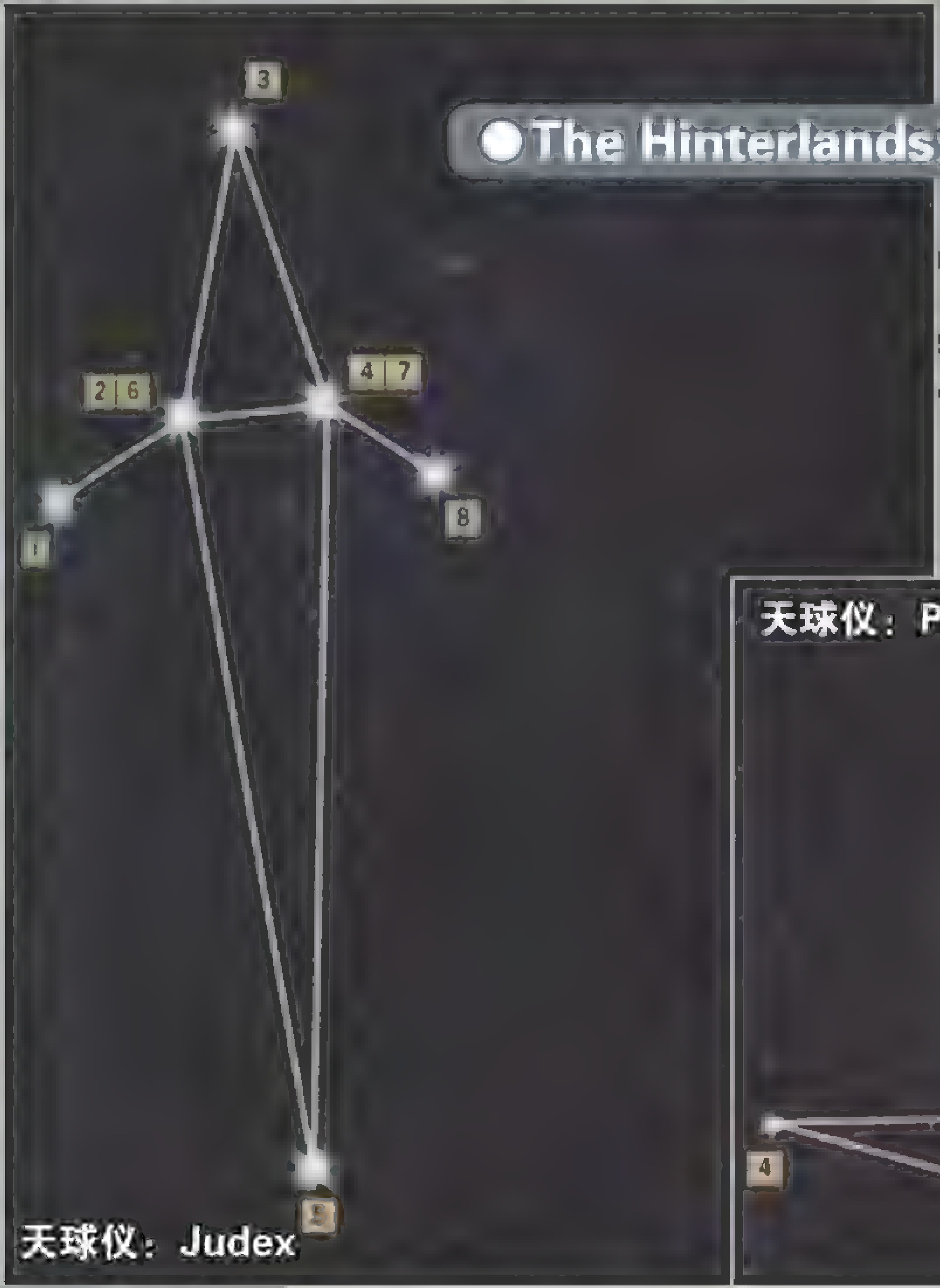
龙之世纪 宗教审判

●Haven重要元素地图

The Hinterlands地图介绍

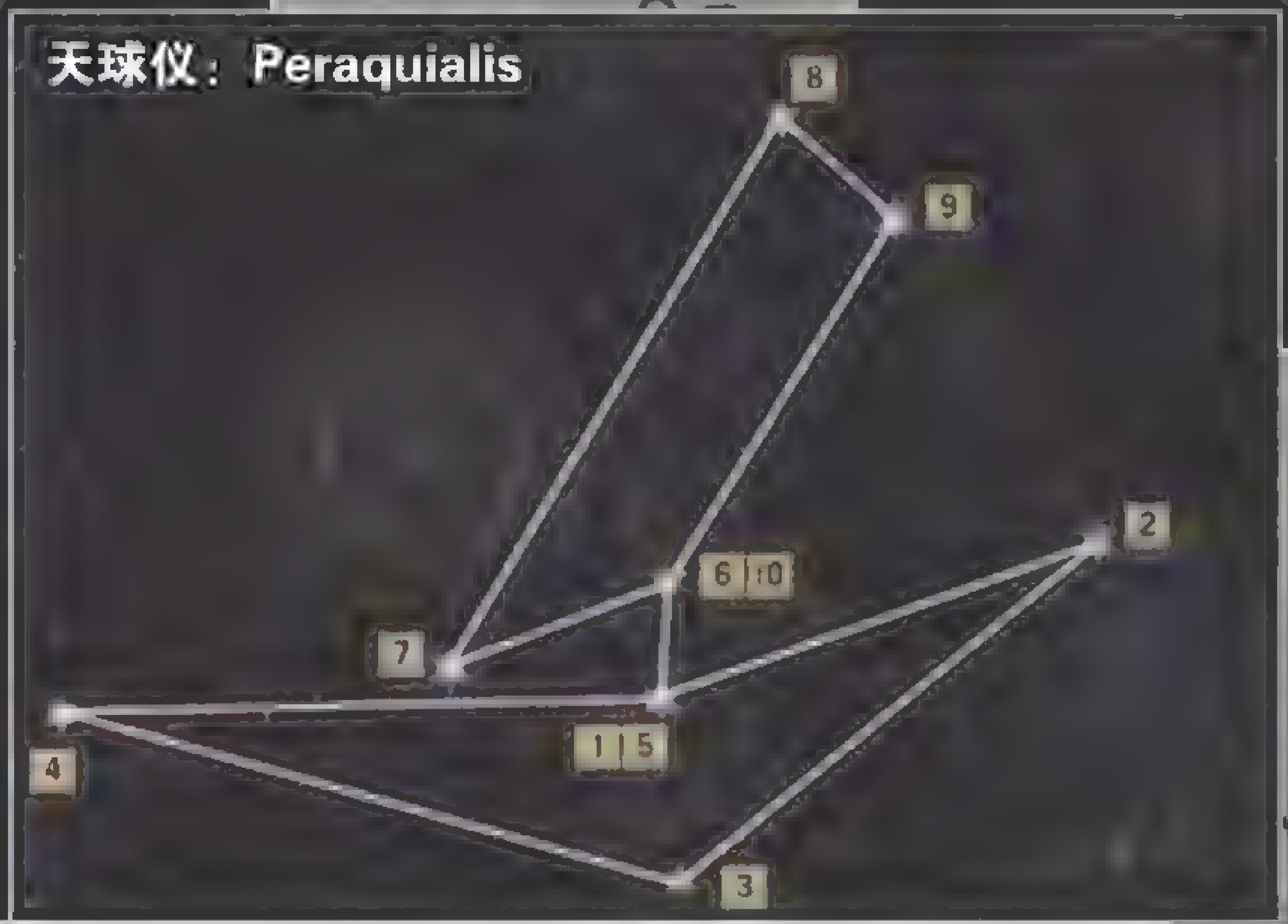
● The Hinterlands重要元素地图

● The Hinterlands天球仪解法图解



天球仪：Judex

天球仪：Draconis



天球仪：Peraquialis

●The Hinterlands收集要素地图

LEGEND

天球仪
- Constellation: Judex
- Constellation: Draconis
- Constellation: Peraquialis

瓶子

高阶巨龙
- ◆Ferelden Frostback

地标
1. Lornan's Exile
2. The Temper Burns
3. Thelm Gold–Handed, the Dreamer
4. Dragon Nest
5. The Gull and Lantern
6. The Hero of Ferelden
7. Redcliffe Windmill
8. The Departure of Her Lover
9. Hendir, Dwarf–Prince, Friend to Tyrdda
10. The Burial of the Beast
11. Fort Connor
12. Broken Bridge
13. Templar Camp
14. Tyrdda Bright–Axe, Avvar Mother
15. Thelm Gold–Handed, the Tempter
16. Tyrdda Flying to Her Lover
17. Tyrdda's Lover
18. Maferath Repentant
19. Grand Forest Villa

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: The Outskirts
- ◆Ocularum +4 Shards

Ocularum 2: Lake Luthias
- ◆Ocularum +4 Shards

Ocularum 3: Redcliffe Farms
- ◆Ocularum +5 Shards

Ocularum 4: Grand Forest Villa*
- ◆Ocularum +5 Shards

Ocularum 5: Lady Shayna's Velley**
- ◆Ocularum +4 Shards

索洛斯的圣物

雕文

歌词

藏宝图
- ◆Map to a Waterfall
- ◆Sketch of Calenhad's Foothold
- ◆Map of a Farmland Cave

Val Royeaux地图介绍

●Val Royeaux重要元素地图

The Fallow Mire地图介绍

●The Fallow Mire重要元素地图

LEGEND

- 地图出口
- 幽幕裂缝
- 居民点
- 被锁封闭的门
- 审判所营地
  - ◆Fisher's End Camp
  - ◆Old Thoroughfare Camp

The Storm Coast地图介绍

The Fallow Mire收集要素地图

LEGEND

瓶子
- Garbolg's Backcountry Reserve
- Dragon Piss

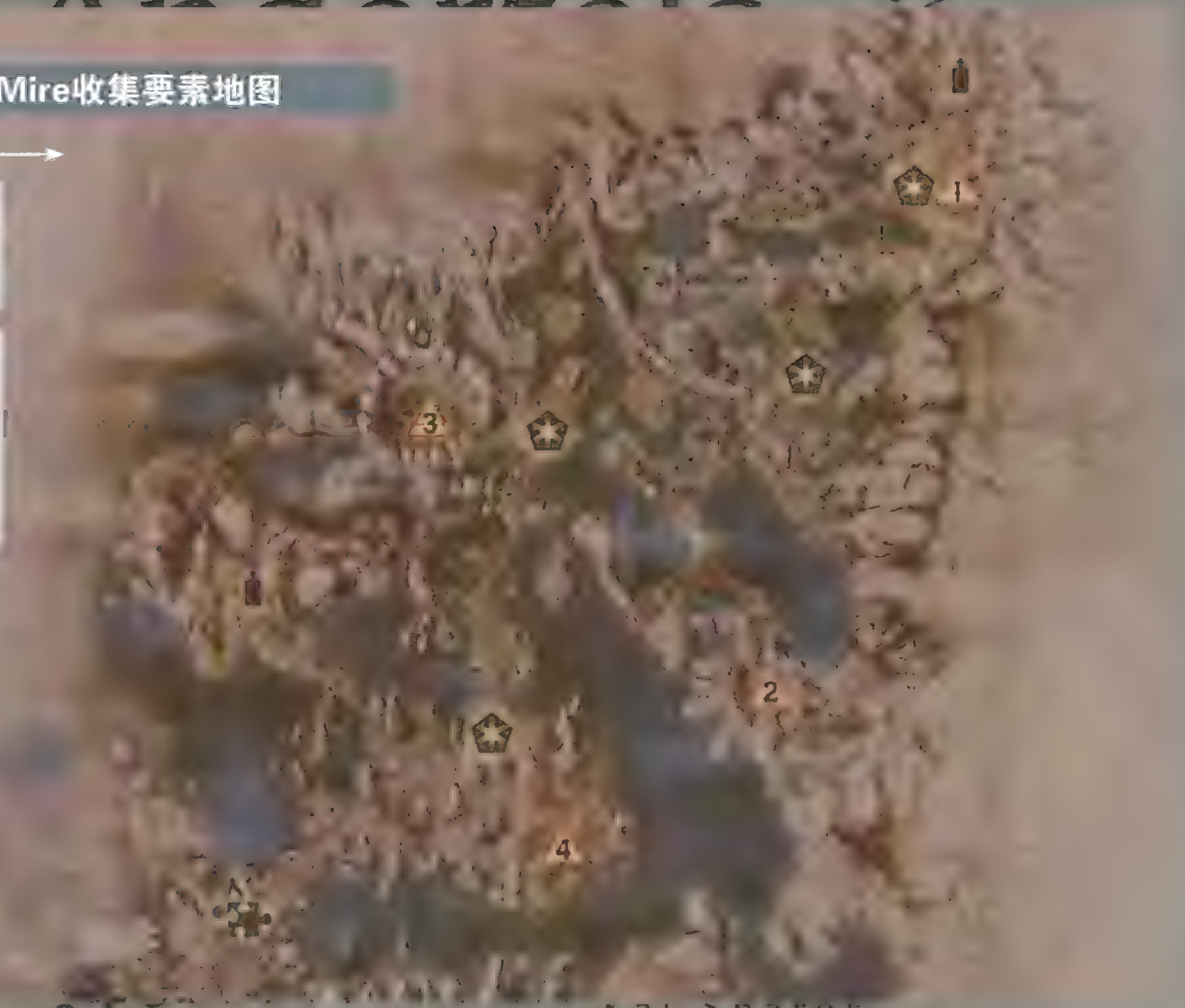
地标
1. Light of Andraste
2. Granite Point
3. The Den
4. Old Windmill

拼图画块

歌词

雕文

索洛斯的圣物



The Storm Coast重要元素地图

LEGEND

地图出口

洞穴/地下城

幽幕裂缝

伐木点

采石点

审判所营地
- Storm's Solitude Camp
- Small Grove Camp
- Driftwood Margin Camp

The Storm Coast收集要素地图

LEGEND

天球仪

- Constellation: Servani
- Constellation: Fervenial
- Constellation: Bellitanus

瓶子

高阶巨龙

- Vinsomer

索洛斯的圣物

地标

1. Morrin's Outlook
2. Morrin's Steps
3. The Stone Tree
4. Lyrium Falls
5. Daerwin's Mouth

雕文

魔镜仪

Ocularum 1: Storm's Solitude

- Ocularum +3 Shards

Ocularum 2: Morrin's Outlood

- Ocularum +3 Shards

Ocularum 3: Waterfall Cave

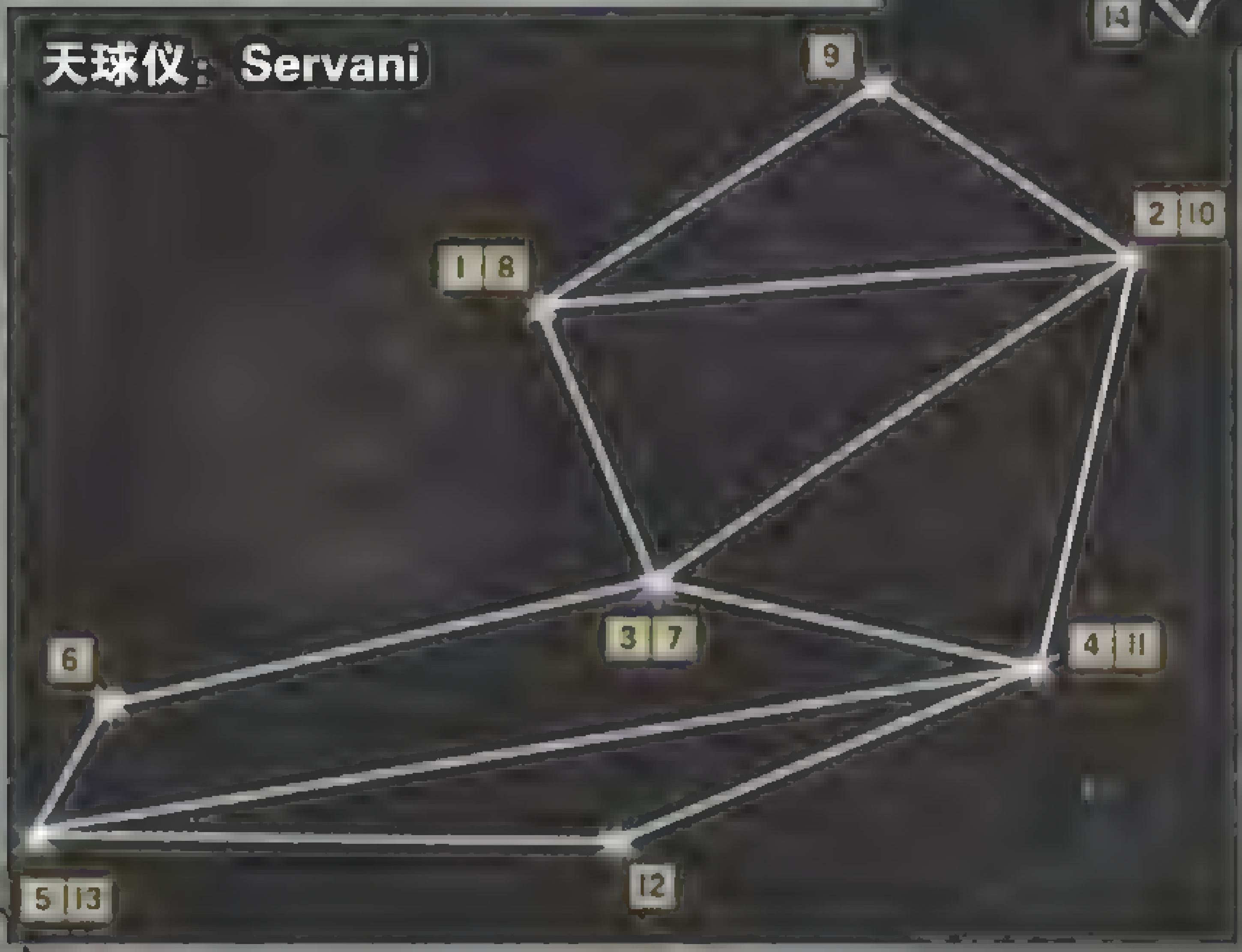
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 4: Driftwood Margin

- Ocularum +4 Shards

歌词

The Storm Coast天球仪解法图解



Forbidden Oasis地图介绍

●Forbidden Oasis重要元素地图

« LEGEND »

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 审判所营地
  - ◆Desert Camp
  - ◆Oasis Camp

●Forbidden Oasis收集要素地图

LEGEND »

- 瓶子
- 地标
  1. Wooden Bridge
  2. The Weight of War
  3. Spiral Mine
  4. Envers Mining Company
  5. Upper Walkways
  6. Intrinsic Pool
  7. Worn Pillars
  8. The Marker

- 拼图画块
- 魔镜仪
  - **Ocularum 1: Desert Edge**
    - ◆Ocularum +5 Shards
  - **Ocularum 2: Aires Peak**
    - ◆Ocularum +5 Shards
  - **Ocularum 3: Solasan**
    - ◆Ocularum +2 Shards
  - **Ocularum 4: Upper Walkway**
    - ◆Ocularum +3 Shards

- 雕文
- 索洛斯的圣物

Skyhold地图介绍

●Skyhold重要元素地图

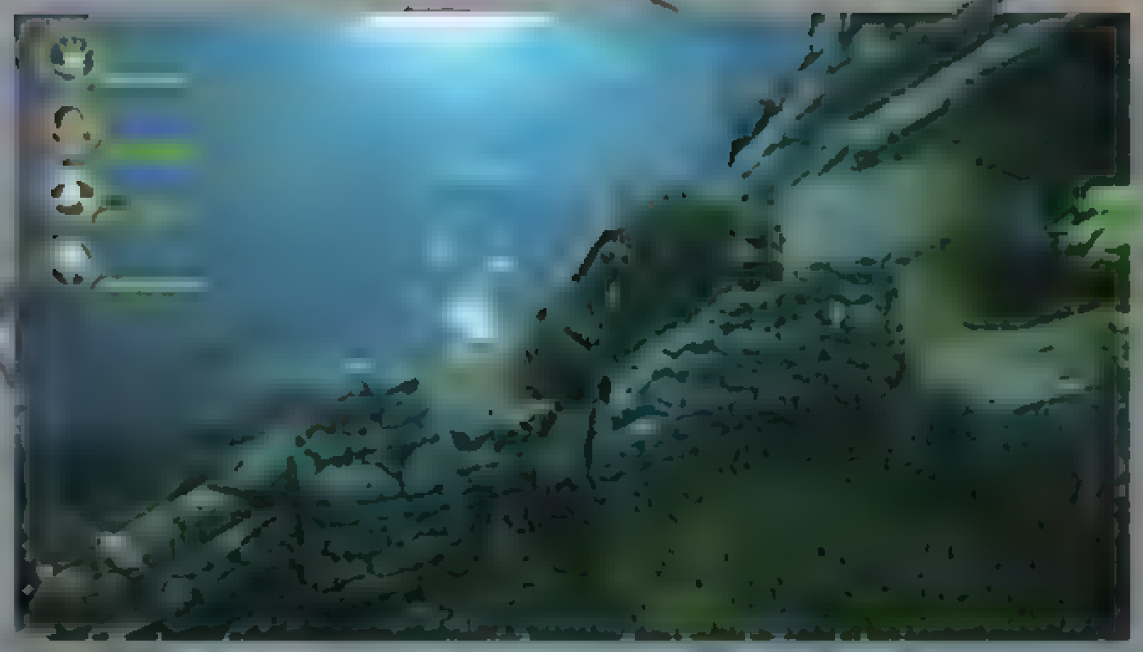
LEGEND

- 地图出口
- 工作台
- 商人
- 歌词

LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 要塞
- 商人
- 居民点
- 伐木点
- 采石点
- 审判所营地
- North Gate Camp
- Three Trout Farm Camp

●Crestwood重要元素地图



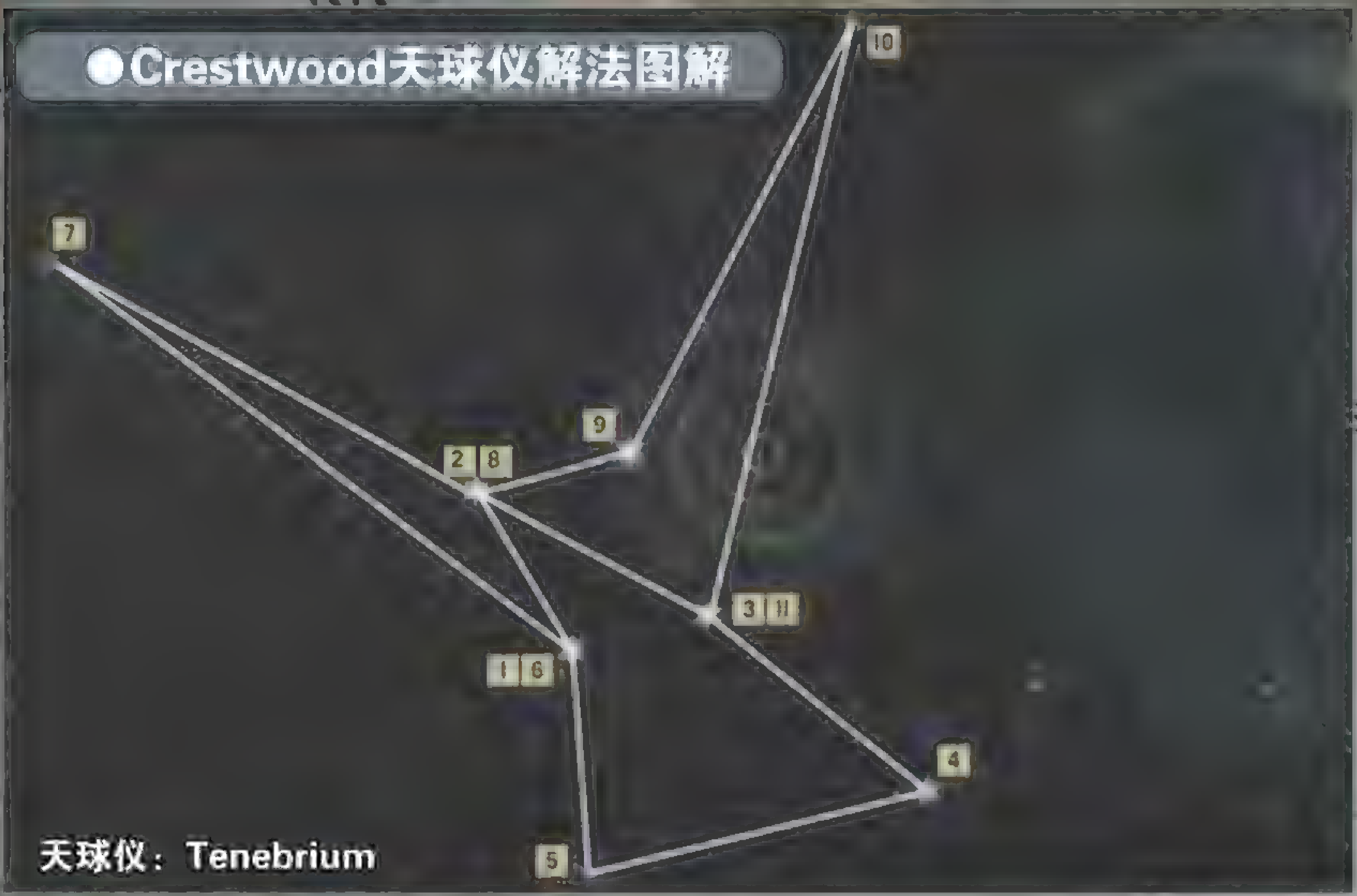
Crestwood地图介绍

●Crestwood收集要素地图

LEGEND

- 天球仪
  - ◆Constellation: Tenebrium
  - ◆Constellation: Kios
  - ◆Constellation: Silentir
- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ◆Northern Hunter
- 地标
  1. Lawspeaker's Assembly
  2. Ferelden Wyvern Statues
  3. Wyvern's Watch
  4. The Gallows of Caer Bronach
  5. The Pit in the Pond
  6. Guide of Falon'Din
  7. Mayor's Old Home
  8. Fisherman's Hut
  9. Hidden Cave*
  10. The Memorial
- 拼图画块
- 雕文
- 索洛斯的圣物

●Crestwood天球仪解法图解



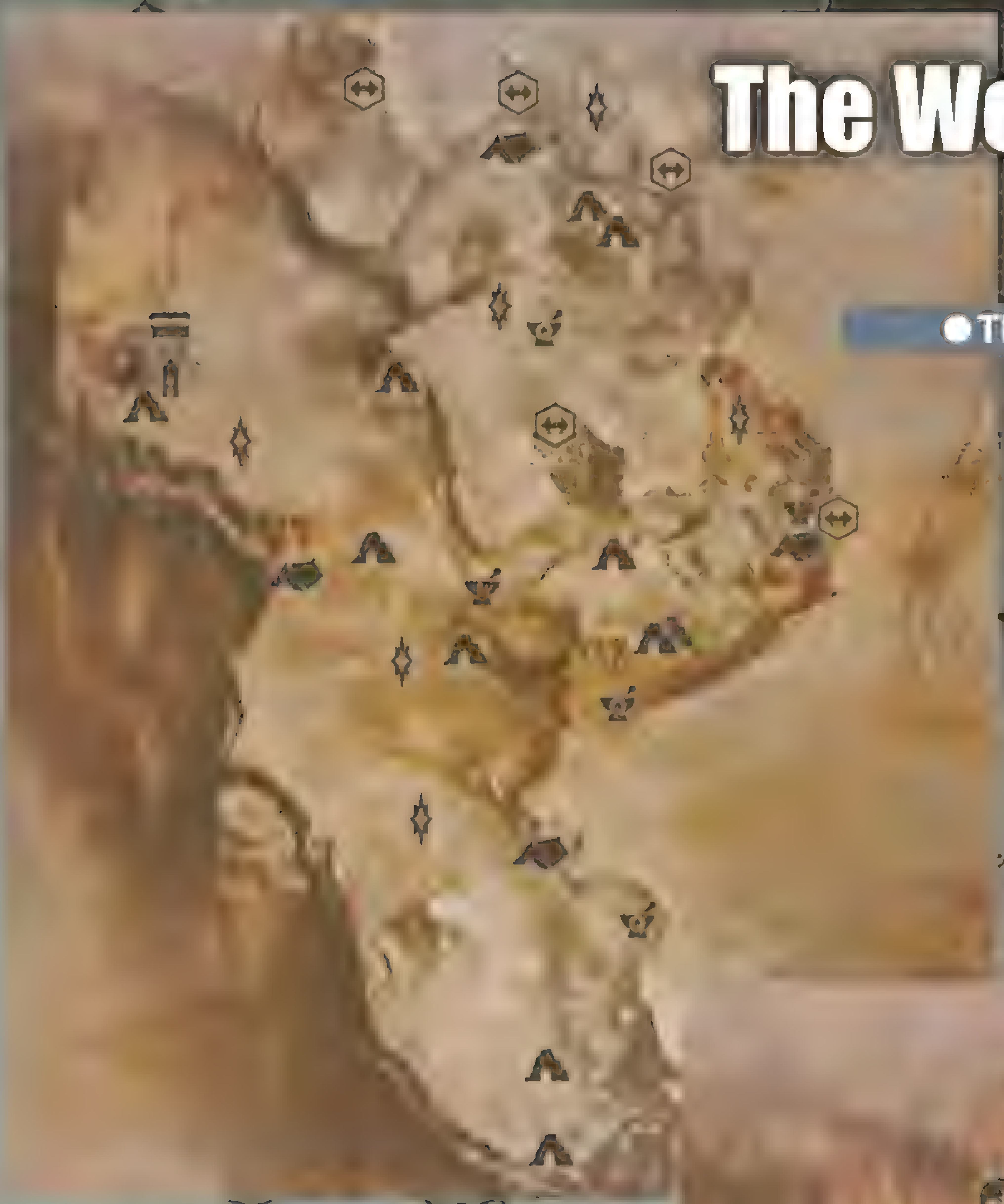
天球仪：Tenebrium

天球仪：Kios

天球仪：Silentir

The Western Approach 地图介绍

● The Western Approach重要元素地图

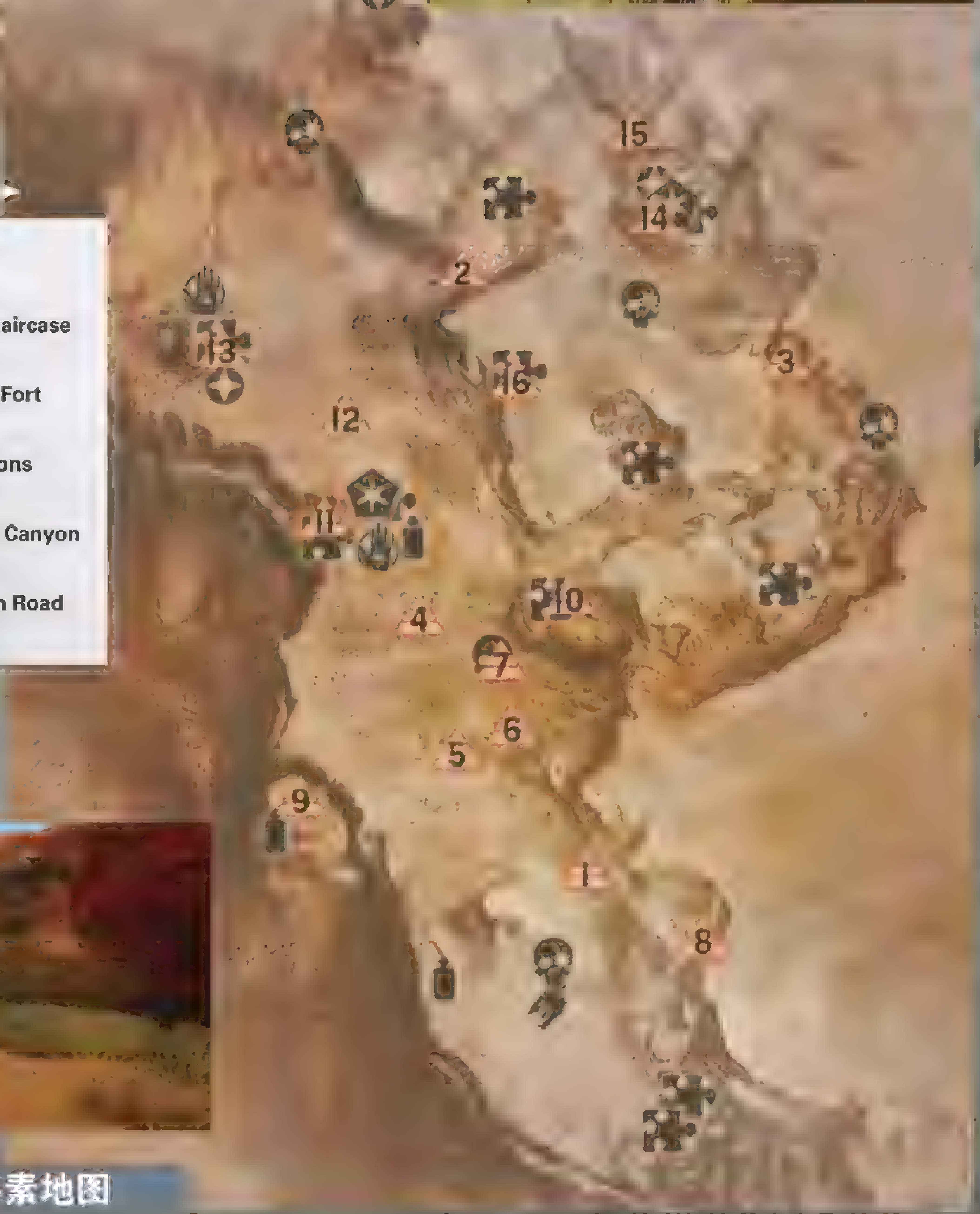


« LEGEND »

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 要塞
- 商人
- 伐木点
- 采石点
- 审判所营地
  - ◆Lost Spring Canyon Camp
  - ◆Craggy Ridge Camp
  - ◆Nazaire's Pass Camp
  - ◆Echo Back Canyou Camp

LEGEND

- 天球仪
  - ◆Constellation: Toth
  - ◆Constellation: Fenrir
  - ◆Constellation: Satinalis
- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ◆Abyssal High Dragon
- 地标
  1. Griffon Wing Monument
  2. Gates of Andoral
  3. Gates of Toth
  4. Zhores Tower
  5. The Surveyor
  6. Lamarr Tower
  7. Shortcut
  8. Shimmer Stone Mine
  9. Ritual Tower
  10. Lost Idol*
  11. Hidden Stairway*
  12. Tesoro Tower
  13. The Old Well
  14. Echoback Fort
  15. The Last Step
  16. The Thing in the Dark*
- 拼图画块
- 魔镜仪
  - **Ocularum 1: Giant's Staircase**
    - ◆Ocularum +3 Shards
  - **Ocularum 2: Dustytop Fort**
    - ◆Ocularum +3 Shards
  - **Ocularum 3: The Canyons**
    - ◆Ocularum +3 Shards
  - **Ocularum 4: Echoback Canyon**
    - ◆Ocularum +3 Shards
  - **Ocularum 5: Old Prison Road**
    - ◆Ocularum +2 Shards
- 雕文
- 索洛斯的圣物



● The Western Approach收集要素地图

The Western Approach天球仪解法图解

The Exalted Plains地图介绍

The Exalted Plains重要元素地图

LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 伐木点
- 采石点
- 商人
- 被锁封闭的门
- 审判所营地
  - ◆Path of Flame Camp
  - ◆Riverwatch Camp
  - ◆Fens Camp

The Exalted Plains收集要素地图

LEGEND

- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ◆Gamordan Stormrider
- 地标
  1. Guardians of the Path × 2
  2. The Path of Flame
  3. Var Bellanaris
  4. Ruined Arches
  5. Demetrius's End
  6. Lindiranae's Fall
  7. Andruil's Messenger
  8. Fort Revasan
  9. The Dead Hand**
  10. Broken Dog
  11. Offering to the Dread Wolf
  12. Riverside Garrison
  13. Triumph of the Light
  14. Ville Montevelan
  15. Pont Agur*
  16. The Raven
  17. Citadelle du Corbeau

- 拼图画块
- 魔镜仪
  - **Ocularum 1: Halin'Sulahn***
    - ◆Ocularum +6 Shards
    - ◆*Ocularum is near the Ruined Arches landmark.
  - **Ocularum 2: Eastern Ramparts**
    - ◆Ocularum +5 Shards
  - **Ocularum 3: Riel**
    - ◆Ocularum +5 Shards
- 藏文
- 歌词
- 藏宝图
  - ◆Sketch of Enavuris River
  - ◆Map of Halin'Sulahn
  - ◆Map of Enavuris
- 索洛斯的圣物

LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 商人
- 伐木点
- 采石点
- 审判所营地
  - ◆Hill Camp
  - ◆Briathos' Steps Camp
  - ◆Gracevine Camp
  - ◆Direstone Camp

Emerald Graves地图介绍

Emerald Graves重要元素地图

Emerald Graves收集要素地图

LEGEND

天球仪
- Constellation: Solium
- Constellation: Equinor
- Constellation: Eluvia

瓶子

高阶巨龙
- The Greater Mistral

地标

1. Knight's Guardian
2. Andraste's Light
3. Wolf Falls
4. The Watcher
5. The Betrayer
6. Andraste's Mercy
7. Silver Falls*
8. The Lion's Pavilion
9. Andraste's Promise
10. The Guide
11. Andraste's Strength
12. Whiteshadow
13. Ralaferin's Tree
14. Calmar's Tree
15. Elnora's Tree
16. Lindiranae's Tree
17. Briathos' Tree
18. Vaharel's Tree
19. Mathalin's Tree
20. Tanaleth's Tree
21. Sulan's Tree
22. The Twisted Tree

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Great Bear Cove
- Ocularum +7 Shards

Ocularum 2: Gracevine
- Ocularum +6 Shards

雕文

索洛斯的圣物

藏宝图
- Map of Watcher's Pass
- Map of Elgar'nan's Bastion

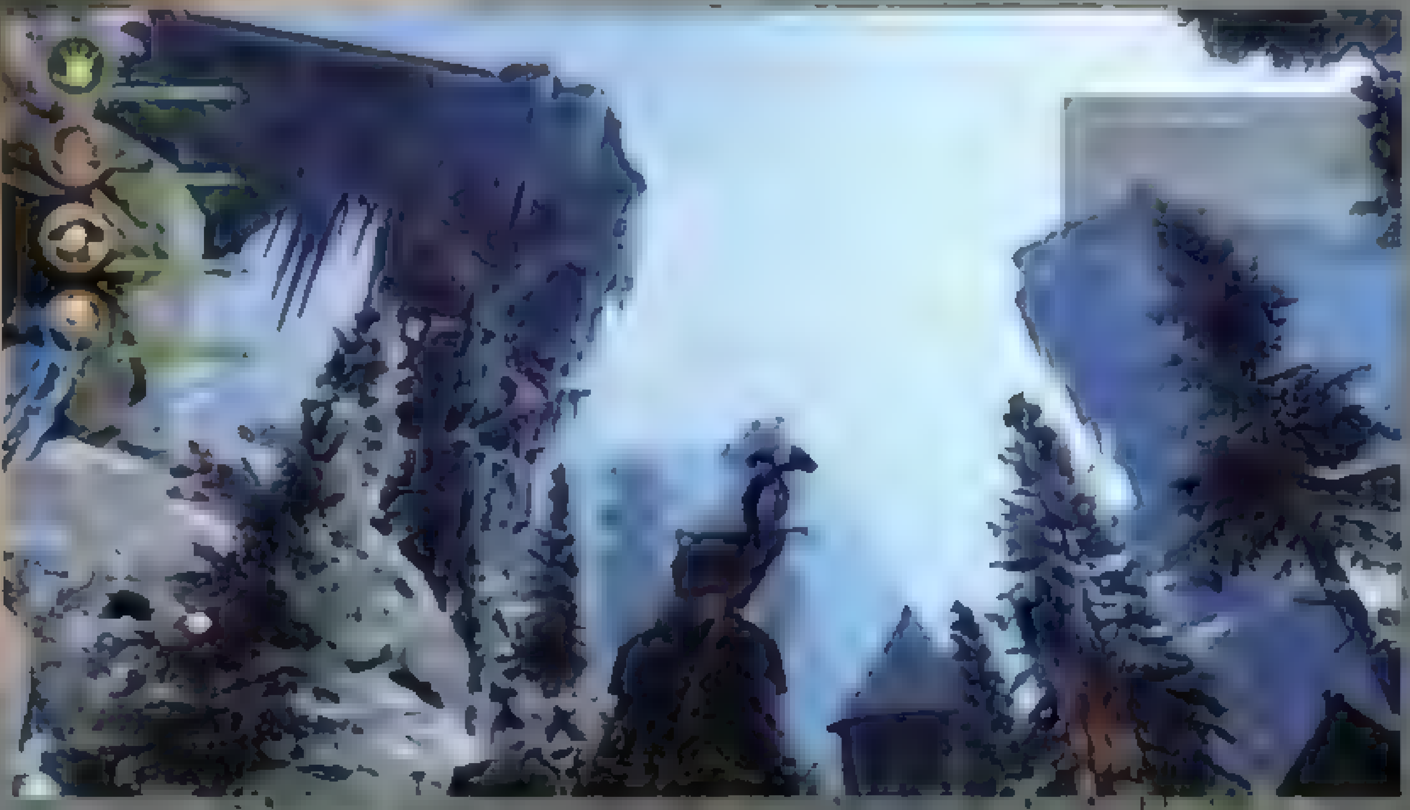
●Emerald Graves天球仪解法图解

Emprise Du Lion 地图介绍

●Emprise Du Lion重要元素地图

LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 要塞
- 商人
- 伐木点
- 审判所营地
  - ◆Sarhnia Camp
  - ◆Highgrove Camp
  - ◆Drakon's Camp
  - ◆Tower Camp



The Hissing Wastes 地图介绍

●Emprise Du Lion收集要素地图

« LEGEND »

- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ◆Hivernal
  - ◆Kaltenzahn
  - ◆Highland Ravager
- 地标
  1. Crystal Cascade, Frozen
  2. Dalish Wolf Carving
  3. Valesha's Watch
  4. Ruined Highway
  5. Deep Roads Entrance
  6. Tower of Bone
  7. Judicael's Crossing
  8. Hector in His Time of Dying
  9. Pools of the Sun
  10. Leontine's Steward
  11. Sahrnia Quarry
- 拼图画块
- 魔镜仪
  - **Ocularum 1: Tower of Bone**
    - ◆Ocularum +6 Shards
  - **Ocularum 2: Judicael's Ring**
    - ◆Ocularum +7 Shards
- 魔文
- 索洛斯的圣物

The Hissing Wastes重要元素地图

« LEGEND »

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 商人
- 伐木点
- 采矿点
- 审判所营地
  - ◆The Cove Camp
  - ◆Mountain Fortress Camp
  - ◆Sand Crags Camp
  - ◆Logging Camp
  - ◆The Canyon Camp
  - ◆Sunstop Mountain Camp
  - ◆Statue Camp

The Hissing Wastes收集要素地图

LEGEND

瓶子

高阶巨龙

◆Sandy Howler

地标

1 The Four Pillars

2 Blocked Doorway

3 Stone Over Sky

4 The Colossus of Orlais

5 Canyon Overlook

6 The Empty Square

7 Lonely Light

8 The Oasis

9 Venatori Canyon Camp

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Rock Top Ridge

◆Ocularum +1 Shards

Ocularum 2: Sunstop Mountains

◆Ocularum +3 Shards

Ocularum 3: The Sand Crags

◆Ocularum +2 Shards

Ocularum 4: The Cove

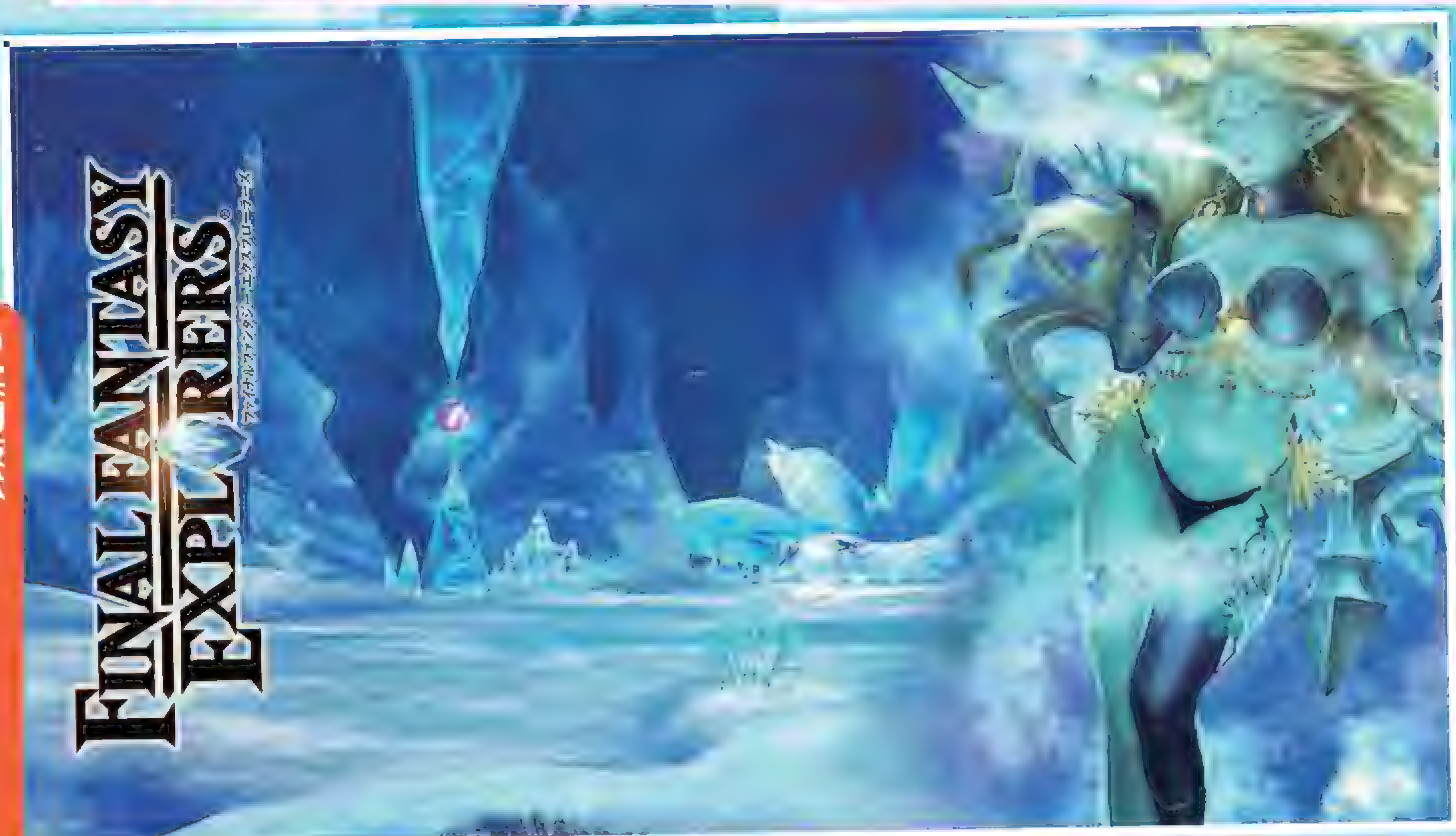
◆Ocularum +2 Shards

雕文

藏宝图

索洛斯的圣物

PS：游戏中第十四张地图The Arbor Wilds是一张纯粹的主线剧情地图，上面除了一些采集素材之外没有收集要素和天球仪等内容，所以本次地图介绍中将略过这最后一张地图。



《最终幻想 冒险者》是Square Enix近段时间以来难得的一款非移植非复刻的《FF》作品，作为一款支持4人联机的APRG游戏，本作无论是以任务形式推进的流程还是4人合作的形式，乃至取消角色等级概念依靠装备提升能力，都让我们产生了“MH”的既视感。融入了系列一贯的职业系统以及丰富的技能之后使得本作有着鲜明的特色。喜欢新口味FF的玩家不妨尝试一下本作吧。

文 宇宙人　美编 心の永恒

最终幻想 冒险者　Square Enix　动作角色扮演
3DS　ファイナルファンタジー エクスプローラーズ

村庄基本设施

任务柜台： 领取任务的地方，左边那位小姐是领取主线任务，而右边的则是委托任务。

怪物研究所： 生成、合成怪物的地方。

行商莫古力： 随机出现的道具商店，主要是贩卖道具，能买到商店买不到的东西，不过数量有限，卖光了要等下次进货。

莫古力商店： 在线商店。

商店： 普通商店，贩卖消耗品道具、武器和防具。不过基本上都是一些比较低级的东西。

工房： 锻造各类武器和防具的商店。

占卜屋： 花费一定金额对角色进行占卜，使得下一场战斗能获得特殊的能力加成，相当于MH里的“吃猫饭”。根据给予金额不同，占卜出来的效果会有差异。

水晶柱： 学习职业技能的地方。

村口 & 飞空艇： 离开村庄的出口，区别是乘坐飞空艇触发可以直接指定地图上曾经去过的地方降落，而如果直接从村口触发则是在岛屿最下方初始位置。为了节省执行任务的时间，建议大家开启了飞空艇之后，每次出发都选择乘坐飞空艇。以来可以确认执行任务的确切位置，二来不必从村子跑过去。

职业系统

种类丰富的职业向来是“FF系列”的特色，本作的职业一共有18种（不含最初的素人），但是初期只有骑士、猎人、黑魔道士、武僧、白魔道士可选，随着流程推进会逐渐开启新的职业。不同职业有各自的职能，防御力高的骑士负责吸引敌人的仇恨保护同伴，白魔道士负责给队伍的同伴治疗，猎人、黑魔道士、武僧则是输出型职业，这一点跟《FF14》乃至大部分的MMORPG相类似，因此本作的联机模式也非常强调团队的合作。

游戏中，玩家在大本营时可以随时更换自己的职业，更换方法是在主菜单选择“ジョブ”，然后选择喜欢的职业即可。不过转职之后，身上的装备和技能都会拆下来，所以转职之后要重新设定。主菜单最后一项“マイセット选择/登陆”保存玩家职业、装备和技能配置，能够保存12套。所以后期善用这个功能的话，切换职业的时候就不用重新配置技能和服装了。

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

装备合成&强化

由于本作取消了升级的概念，装备自然成为了玩家提升角色实力的首要途径。玩家可选用的装备有武器、盾牌、头装备、体装备、脚装备、饰品六个部分，这些部件全部都能通过工房进行生产合成，生产需要同时消耗一些素材和金钱。而强化则是对现有的武器进行进一步的加强。强化武器同样要用素材，不同的素材对武器有不同程度的影响，普通素材一般是增加武器的参数，而用魂石则能给我去追加支援效果。比如对某个种族特效、仇恨值提升等等，因此玩家可以较为自由地提升和配搭属于自己的专属武器。

怪物系统

在游戏中打倒小型的怪物之后有一定几率掉落怪物的魂石，魂石是游戏中非常重要的素材，除了上面所说的可以用来强化武器防具之外，最重要的作用是能够生成相应的怪物，并且让怪物作为同伴加入队伍。怪物研究所就是生成怪物的设施，跟玩家角色不同，怪物是有等级的，带着怪物出去战斗能让它们获得经验值并升级，除了出去战斗之外，还可以用合成来提升它们的能力。合成系统是用现有的怪物跟其他怪物的魂石合成，此时魂石会被折算成一定量的经验值加到怪物上，因此如果嫌带出去练级太慢太繁琐，可以用这个方法快速提升怪物的能力。

怪物在战斗中完全由AI操作，原则上会跟随着玩家行动，但玩家不能给它们下达指示，它们耗光了HP之后会消失一段时间，之后会以满血状态重新回归队伍。

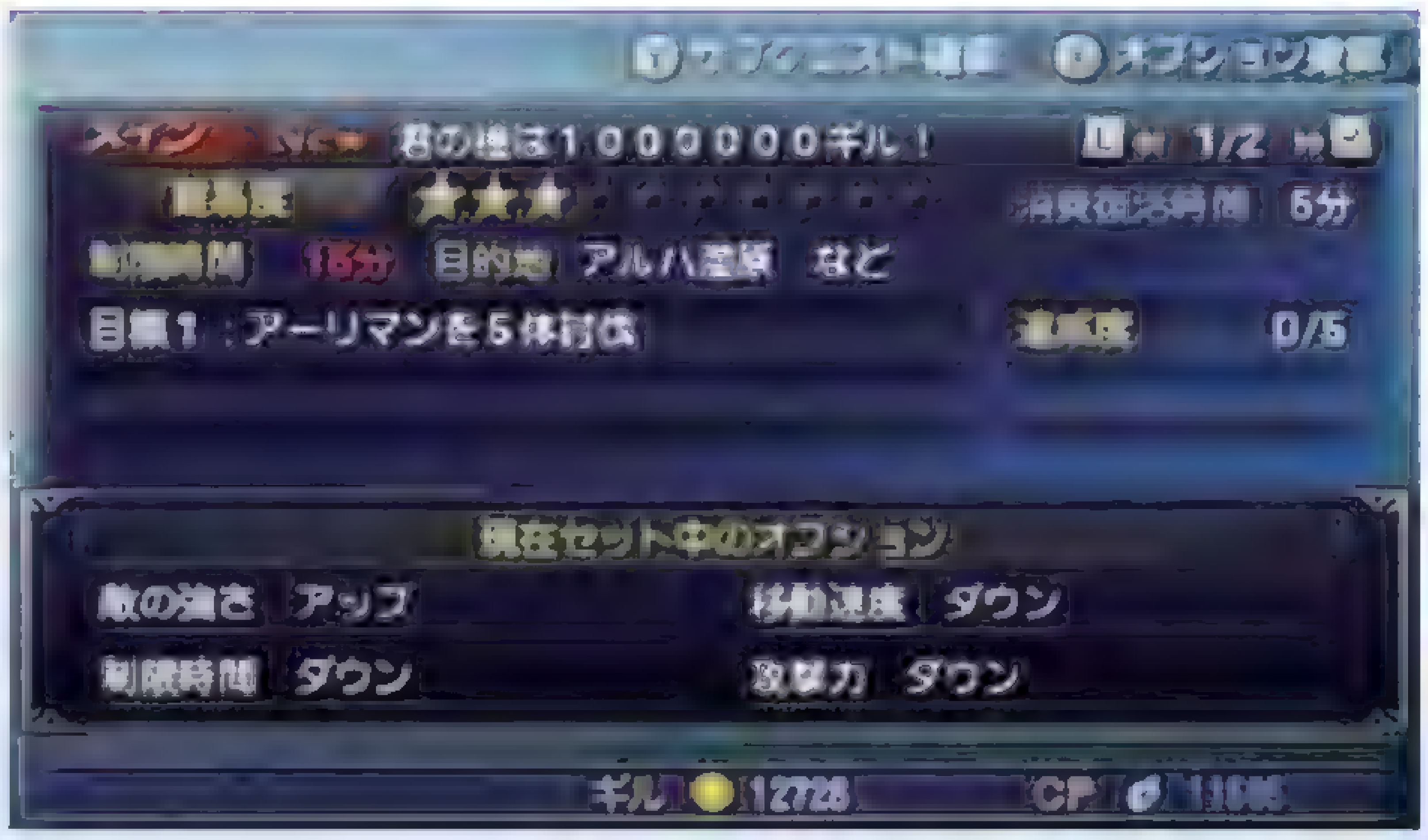
任务系统

游戏主线流程以任务的形式进行，从低难度开始，每当玩家完成所有可接的任务之后，村中某个NPC头上就会出现感叹号标志，跟他们对话之后就会开启新的任务。而随着任务完成推进流程，游戏会逐渐解锁新的职业，一些新的系统以及新的武器防具也会逐渐开启。

玩家接了任务之后头上会有一个五角星符号，此时离开只要村子（无论从出口出去还是坐飞空艇出去）任务就会自动开始执行。如果没完成就回去的话任务便会失败。每个任务有1~3个目标，比如消灭指定敌人或者到达指定地点等等，每个任务都有一个限定时间，限制时间内没能完成任务就算失败。玩家如果在任务中不幸死亡可以自主地原地满血满AP复活，但是代价是消耗5分钟的剩余时间。

接任务的时候还可以附带设定其他条件增加任务的难度，比如限制时间缩短、敌人血量和攻击力翻倍等等，随着流程推进，这些可设定的项目会增加，而玩家一次任务里面可以设置4项追加内容，根据追加内容的难度和数量，完成任务的时候获得的奖励会更加丰富。

如果玩家在没有接任何任务的前提下进入大地图就会触发“自由探索任务”，这个任务中玩家



可以自由地到各地区采集，或者挑战召唤兽，玩够本之后在主菜单选择“リベルタスに归还する”就能结束任务。不过大家要注意自由任务也是有时间限制的。

除了主线任务之外，在任务柜台还能接到一些副任务“サブクエスト”，这些任务通常是让玩家交纳一定数量的素材，讨伐一定数量的特定怪物或者达成某件事一定次数等等。这些任务只要达成了就能马上交纳，并不需要特意到地图里跑一遍。完成之后能获得相应的报酬。

委托任务（オーダークエスト）

这类任务并非玩家自己执行，而是委托怪物同伴或者擦肩通讯擦到的其他玩家的分身前往执行。每个任务有一个完成时间，派遣出去之后要在现实中经过这么长的时间才能完成，委托任务完成回来之后能随机获得一些奖励。每个任务有一个特效职业和特效种族，如果玩家派遣符合特效条件的同伴出去，任务完成时间会缩短。另外，同一时间内只能接一个委托任务，不能同时接多个，但是一个任务最多可以同时派遣8个人前往执行。

基本键位作用

按键	作用
摇杆	控制角色移动
十字键	调整视角
A键	确认
B键	取消/长按为奔跑
X键	打开菜单（村内）/打开道具箱（任务中）
Y键	普通攻击
START键	打开菜单
SELECT键	打开菜单
L键	锁定敌人
R键	视角复位
ZR键	锁定大型BOSS
ZL键	锁定小型敌人
长按L/R + A/B/X/Y	发动预设的技能
扩张摇杆	调整视角

技能学习&设置

游戏中每个职业都有种类丰富的技能，玩家可以到村子正中央的水晶柱那里学习，学习技能会消耗相应的CP值。初期在水晶中能学会的技能数量有限，但是随着流程推进，可学会的技能会不断增加。学会了技能之后，在“アビリティ”菜单中设置好之后就能在战斗中使用，玩家身上可以同时装备8个技能，在战斗中长按L键或R键加A、B、X、Y的组合键方式使用，一个同名的技能不能重复装到两个键位上。部分技能要对应武器，比如剑技要装备剑，斧技要装备斧头，否则即使装上了战斗中也无法使用（初期的魔法不对应武器，所以物理职业也能装备魔法）。每个技能有一个COST值，8个技能加起来COST值不能超过玩家所拥有的COST值总和。另外，每个职业还有专用的技能，专用技能虽然不会占用COST值，但是其他职业不能使用。

原创技能

原创技能（オリジナルアビリティ）是指普通技能的加强版。这些技能跟普通技能无异，但是附带了一些特殊的强化效果，这些效果在水晶驱动状态下才会表现出来。所以正因为有原创技能的存在，才能进一步发挥水晶驱动状态的价值。

原创技能同样在村子内的大水晶那里能学习到，打开学习菜单之后我们会看到一个同名的技能有好几项，但每一项都有不同的附加效果。学习这些技能同样要消耗CP但是消耗量比学全新的技能要少。学习了的技能可以在“确定／还原”菜单中找到。玩家最多可以保留300个原创技能，如果多了可以在“确定／还原”页面中通过“还原”删除掉，拿回一部分的CP。

学会的原创技能在设置的时候可以像普通技能一样设置到8个键位中的其中之一。不过因为原创技能跟是基于原版加强的，两者本质上还是同一个技能，所以不能跟原版一起设置到不同的技能位。同名但追加效果不同的两个原创技能也不能同时设置。

水晶共鸣

画面左上角HP槽旁边有一个圆形的水晶槽，里面有一个数值，这个是共鸣槽。所谓的技能共鸣现象是指，当玩家连续使用的技能的时候会积蓄共鸣槽，共鸣槽越高，技能的威力和效果就会越强。用技能命中敌人或者给同伴回复都能提升共鸣槽，但是一段时间内不使用技能，共鸣槽就会缓缓下降。在联机模式中共鸣槽是所有玩家共用的，通过协力来积蓄共鸣槽可以大幅提升队伍的战斗力。

水晶驱动

当共鸣槽提升到一定数值以上之后就能发动水晶驱动（クリスタルドライブ），可发动的时候画面会出现按L+R键的提示，此时同时长按这两个键会出现一个共鸣效果选单。选单上面的效果是根据共鸣槽数值，以及战斗的实际情况而随机变化的，玩家可以从这些效果中选择其一发动。水晶共鸣的效果多种多样，比如魔法射程提升，伤害反射等等，都是非常强力的效果，而且有些会同时作用到敌我双方的角色身上。发动了水晶驱动之后，效果的名字会显示在画面的右下角，此时还有一个维持时间，时间结束后效果也会结束。发动了一次水晶驱动之后，即使共鸣槽依然维持在较高的水平，也要经过一段时间之后才能再次使用。

需要注意的是，像“XXの加护”这类技能是让XX属性的攻击（XX可以是斩断之类的物理属性或者元素属性）的威力极限地提升，达到了能够一击必杀的效果，而这个效果是对敌我双方都有效的，发动的时候要慎重，最好先看清楚场地内有没有能使用这类攻击的敌人，确定没有才发动。比如选择了“水音の加护”场地全是水系敌人自己却没有水属性攻击，这完全就是作死行为。

在多人游戏的时候，选择了水晶驱动效果之后会进入一个短暂的犹豫时间（部分水晶驱动不需要），犹豫时间过了之后才会发生效果，而犹豫时间内可以按B键取消水晶驱动的发动。

仇恨值

跟MMORPG一样，本作由仇恨值的设定，当然仇恨值本身是个隐藏的数据，没办法直接查看的。但是，场地内的敌人会优先攻击仇恨值高的玩家。攻击敌人或者给同伴回复都会让仇恨值提升，因此在组队作战中要考虑仇恨值的调整，尽量让防御力高的角色维持早高仇恨值的状态。

冒险地图

本作的冒险地图只有一张……但是这个地图是将整个岛的各个地标包括在内的，因此非常广阔。玩家在任何任务中多能随意到各个区域中探索——但是前期有些区域是无法进去的，某些特定的区域中有BOSS级的召唤兽，这些召唤兽是每次执行任务进去那个区域都能遇到的。当然，每个任务都有时间限制，除非是自由探索任务，不然建议大家不要到处乱跑。

魔石化

本作中系列经典的召唤兽会作为大型BOSS登场。游戏流程到2星难度后期会开启魔石化的系统，开启了之后，玩家在与召唤兽的战斗中就能将其魔石化了。具体方法是先将召唤兽打到濒死状态，然后触发水晶驱动（水晶驱动通常在散热状态，只要保持共鸣槽够高，等一下就好了）。此时水晶驱动的选项中会出现“魔石化”的选项，用魔石化攻击了结召唤兽，战斗结束后就能获得这只召唤兽的魔石了。值得一提的是，召唤兽的魔石也可以作为生产和强化素材使用。

Trance系统

在共鸣槽下方还有一条绿色的槽，这个是Trance槽，这个槽蓄满了之后，下屏幕的绿色水晶按钮会亮起来，触碰一下就会发动Trance模式。Trance模式相当于一个爆发模式，能够在短时间内大幅提升角色的战斗力，因此必须用在刀刃上。发动这个模式会获得以下的增益效果：

·发动的一瞬间会马上回复所有HP和AP；

·发动的时候AP消耗为0；

·使用完一个技能之后，可以马上紧接着使用其他技能；

·根据登陆的魔石提升玩家角色的能力值或者耐性；

·根据登陆魔石不同还能触发该魔石专属的水晶驱动效果；

获得了召唤兽的魔石之后，玩家可以在村子大水晶进行魔石登陆，登陆魔石之后，战斗中成功Trance系统就能触发相应的一些效果，其专属的水晶驱动效果也会出现在水晶驱动的选单中。另外，魔石只要曾经获得一次，之后就算拿去当生产或强化素材用掉了也依然能进行登陆。

游戏是去年登陆任天堂 eshop 以及 PC 平台的大热小游戏，在年初登陆 PSV 以及 PS4 平台后，本月更成为港服 PS+ 会员的免费游戏。游戏讲述了名为 Rusty 的蒸汽机器人矿工，继承叔叔 Joe 的遗愿进行地底挖掘，却发现地底阴谋的故事。虽然游戏的容量只有小小的 71M，但小身材却拥有大味道，游戏一周目 3~4 小时即可通关，整个过程乐趣纷呈，在此将本作推荐给各位。

文 伽蓝 美编 anubis

蒸汽世界 挖掘	Image&Form	动作
SteamWorld Dig		美版
多机种 2014年4月1日	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
售价为PS4/PSV：78港币		

系统解说

基本玩法

本作的理念很简单，玩家将扮演机器矿工 Rusty 对地底进行挖掘，在挖掘的过程中可以获得各种价值不等的矿石，这些矿石可以在城镇上找到女性机器人 Drothy 转化为金币，同时获得的金币总数会为玩家解锁新的购买项目以及新的商店。

在游戏的初期，当玩家往下挖掘的过程中会出现一个又一个红点的提示，只要跟随红点进发就能找到一个又一个装置，在这些装置上玩家可以获得新的能力。总的来说游戏流程的推进就是有红点时跟随红点进发，没有红点时则继续往下挖掘直至红点出现。

游戏中共有 Archaea、OldWorld 以及 Vectron 三个区域，三个区域的场景设计、敌人种类也大不相同，而玩家需要做的就是在这个世界中不断地往下挖掘，直到挖掘出最后的真相。

操作列表

按键	作用
方向键/左摇杆	移动/对话/攀爬
方向键+×	墙壁跳跃
□	奔跑
△	使用道具
×	跳跃
○	使用武器
L/L1	切换武器
R/R1	切换道具
START/Options	游戏菜单
Select/触控板	查看背包

游戏界面

1 生命槽：Rusty 的生命值，可以通过购买升级项目来增加上限。

2 蒸汽槽：Rusty 使用武器电钻、蒸汽拳以及特殊能力蒸汽跳跃时所消耗的能量槽，可以通过购买升级项目来增加上限。

3 探灯槽：增加 Rusty 在地底视野的槽，进入地底后会慢慢减小，但回到城镇后会自动补满，可以通过购买升级项目来增加上限。

4 武器：按 L/L1 键可以切换当前的武器。

5 道具：按 R/R1 键可以切换当前的道具。

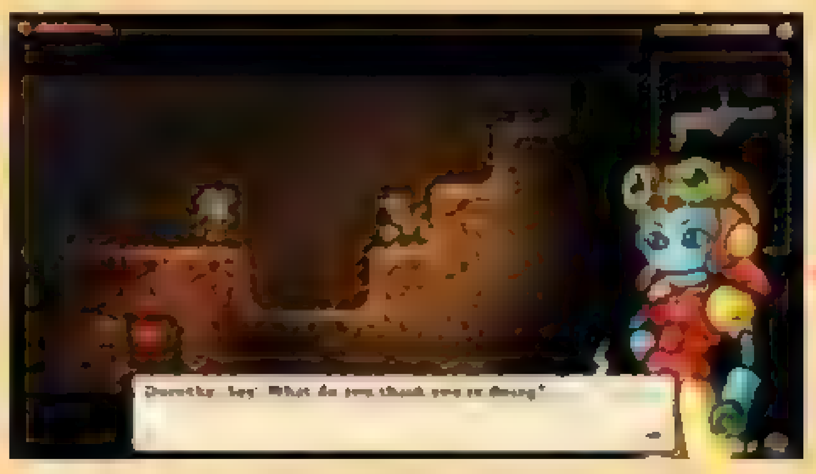
6 口袋：显示当前挖掘到的矿石总数以及总价，还有当前拥有的金钱以及能量光球数量。

武器 & 道具介绍

铁镐	游戏的初始武器，攻击力中等
电钻	钻地效果最好的武器，而且能破坏硬岩石，但攻击力很低，一般不用于战斗，使用时需要消耗蒸汽槽
蒸汽拳	攻击力最高的武器，一次发射一发，可以通过蓄力增加攻击力，使用时消耗蒸汽槽。

传送点	使用后出现传送点，允许玩家马上返回城镇。
煤油灯	使用后原地出现火把，永久照亮该处附近的环境
梯子	搭建一道可以往上爬的梯子，可以重复使用来延长梯子的高度。
炸药	投掷后一段时间会爆炸的攻击武器，用于炸毁一些特殊位置的岩石使用也有不错的效果。

游戏的武器只有 3 种，各种武器都具有自己的特点，而且都可以通过在商店中购买升级选项来进行强化，在强化时注意武器的强化分为“Ground Damage”以及“Enermy Damage”，前者提高的是挖掘的效率，后者则强化战斗能力。一般来说只推荐升级电钻以及蒸汽拳的强化，铁镐只用作过渡，无需花费大量金钱去升级。



特殊能力

所谓的特殊能力，其实就是玩家在游戏中的某些洞穴内找到的一个又一个装置，每次在这些装置中都能获得一种新能力以强化角色，下面是依次获得的特殊能力。

Speed Boots：冲刺，移动时按住□键能加速移动，从而跳跃到更远的距离。

Steam Jump：十字键↓+×使用，通过消耗蒸汽槽来发动一次高跳。

Drill：获得武器“电钻”。

Dynamite：解锁道具“炸药”。

Steam Punch：获得武器“蒸汽拳”。

Fall Dampeners：高空落下不再受到伤害。

Mineral Detector：在地图上显示所有矿石位置。

Static Dash：二段跳，第二段跳跃有攻击判定。

矿工守则

隐藏区域

在地下世界中，除了大地图外，还有一个又一个在地图上标记为一扇门的洞穴，在这些洞穴中除了可以找到的流程中必然会找到的能力习得装置外，还有一些对应奖杯的隐藏区域，这些隐藏区域的入口一般都有一块长相比较特别的岩石，只要破坏这块岩石就会出现发现隐藏通道的提示，因此在看见门时不妨进入探索一下，但就算玩家不进入，基本也不会影响流程的进行。

岩石

游戏中岩石存在硬度的概念，随着往下挖掘深度的加深，硬度也会随之提高，甚至会出现只有电钻能破坏的硬岩石以及在一定时间后会重新出现的再生岩石。不过，一般情况下破坏的岩石是不会再生的，因此玩家挖掘的路径将伴随玩家的整个游戏流程。

矿石 & 背包

地底丰富的矿石是游戏中金钱的来源，但在初始状态下背包的容量很小，但在通过升级后可以大幅提高背包的容量，这样玩家就无需频繁回城进行清包。一般 3~4 块普通矿石会占据一个格子，但也有 1 块就占据一个格子的矿石，这些矿石相对来说价值较高。

能量光球

能量光球也是游戏中进行升级购买的货币，这些能量光球在岩石中标记为一个泛蓝光的光球，在破坏其所在的岩石后附近的 1 格岩石都会被炸开，炸开后光球会四处散开，只要靠近后就能获得光球。

障碍物

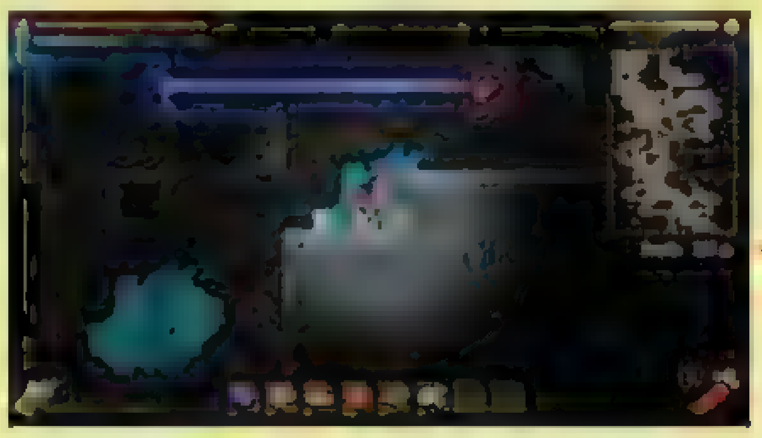
在往下挖掘的过程中，会出现诸如钉刺、岩石等无法破坏的重物，这些重物在底层岩石被挖空后就会落下，在落下后会砸死下方的玩家 / 敌人，因此需要格外注意。

TNT 炸药

Old World 区域内特有的物品，只要附近有生物持续存在，在一定时间后就会发生爆炸，离开警戒区域则炸弹不会被引爆，但如果受到任意的攻击，炸弹则必然会被引爆，在炸弹被引爆后，附近的 1 格岩石都会被炸开。

激光装置

Vectron 区域内特有的装置，在玩家靠近后会自动向某个角度持续放出激光，虽然强行通过并非不可，但代价是要损失不少的体力。对付这些激光装置的方法为靠近其没有激光的一侧，用任意攻击击中一下，这个激光装置就会停止发射激光一段时间。



传送点

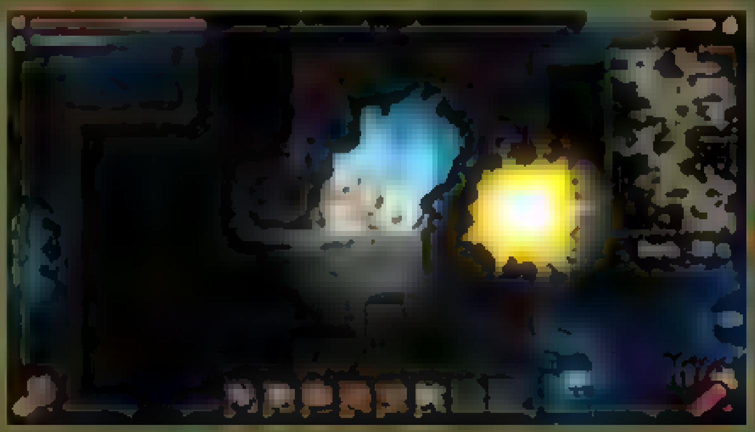
在玩家往下挖掘的过程中，可以发现一些隐藏在地底的蓝色传送装置，调查这些传送装置允许玩家快速回到城镇之中，这对玩家清包或是死亡后快速回到死亡前所在区域都有极大的帮助。除了固定存在于地底的传送点外，玩家可以在商店中花费 3 个能量光球购买可以主动设置的传送点，这样玩家就可以在任意地点设置传送点。但需要注意的是，同一时间内只能激活一个地底传送点，也就是说玩家需要慎重选择最后传送的传送点，因为在使用新的传送点后，上一个传送点的记录就会被抹去，但传送点装置本身仍然会存在。

敌人

总的来说，笔者推荐在游戏中尽量规避任何的战斗，因为战斗本身对于游戏并没有什么帮助，而且控制不好还会丧命。但是，在击败敌人后有很大几率获得生命值、蒸汽值或是煤油灯的恢复道具，因此建议在急需这些能量补充道具时进行战斗。

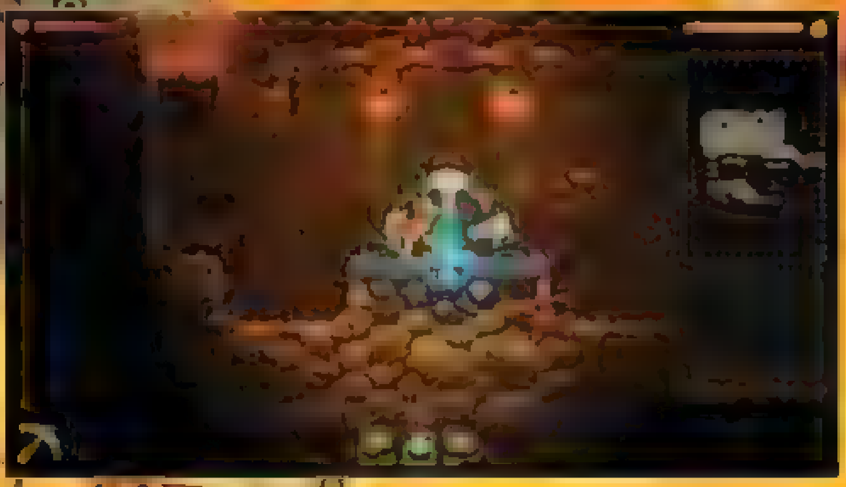
武器选择

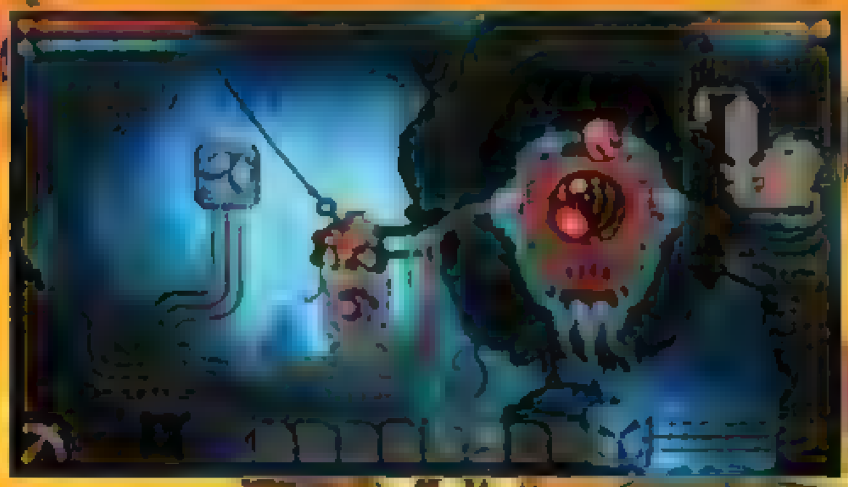
虽然铁镐是最初获得的武器，但其实用度实际上比较低，在前中期获得电钻以及蒸汽拳后，基本可以将铁镐舍弃，因此建议不要花费太多金钱对铁镐进行升级，转而将金钱花到电钻以及蒸汽拳之上，而探险过程中则是用电钻挖掘，蒸汽拳蓄力战斗，只要蒸汽不被耗尽，铁镐基本上就没有上场的机会。



死亡

游戏中存在很霸道的死亡惩罚，那就是会失去当前拥有金钱的一半，并且在死亡地点掉落口袋中的所有宝石，避免这种死亡惩罚最好的办法就是在用宝石兑换成金币后，最大限度地将身上的金钱花完，这样即使死亡，也基本不会有任何的惩罚，但仍然需要记得取回掉落的背包哦！





游戏心得

炸弹跳跃

在解锁炸药后，在原地扔一个炸药，在炸药爆炸前跳起，使得角色在上升过程中被炸弹爆风吹起，这样跳起的高度十分惊人，可以到达一些原来无法到达的位置。

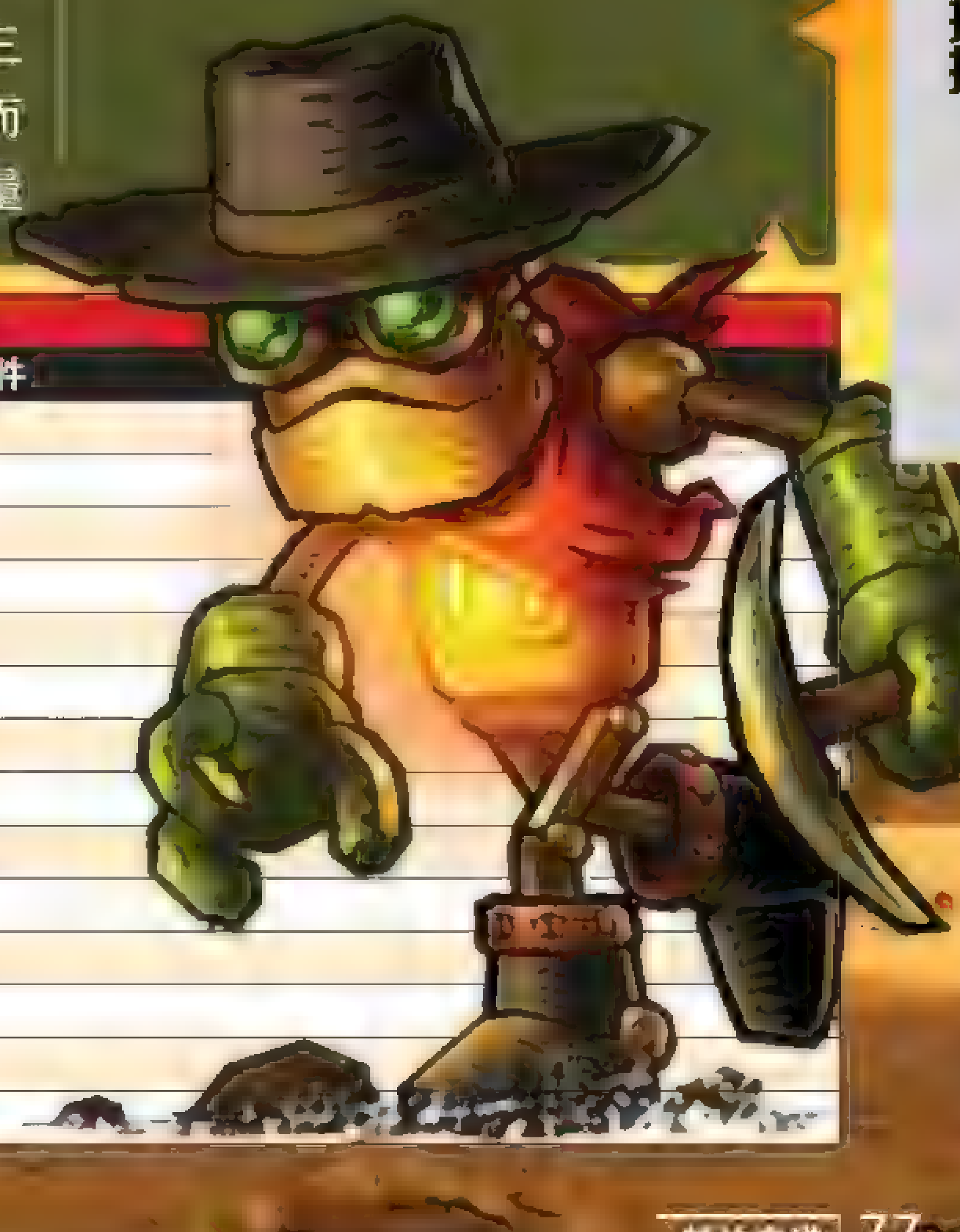
错位挖掘

游戏中的岩石都是以方块作为单位，因此只要把握好站立的位置，可以挖掘到所在方格斜上或者是斜下的位置。

最终决战

游戏中只有一场最终BOSS战，具体打法如下。在战斗开始前，玩家先要经过一段激光装置，并用蒸汽跳＋二段跳的方式到达BOSS所在的场景方可触发BOSS战。

战斗开始后，玩家无法直接攻击BOSS，而是需要在BOSS的激光以及放出机械虫子的过程中破坏场景中所有的蓝色电机，在蓝色电机被全部破坏后，通过移动手段跳到中央BOSS的头上进行攻击即可。这场战斗的三个阶段都是以这个顺序循环，而不同的是第二阶段开始电机数量增多，而且放出的机械虫子也变成了会追踪玩家的自爆机器人，在自爆机器人靠近前用蒸汽拳优先击倒是最好的方法。第三阶段会在第二阶段的基础上追加一招360度转向的激光，发动的标志是前两个阶段的红色激光变成白色，场景中惟一可以挡住这些激光的就是需要破坏的电机本身，只要与激光－电机－角色成一直线，就能躲过这种激光。由于每破坏一个电机都能获得可观的恢复道具，因此整场战斗并不算难。



奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
Scratching the Surface	铜	流程相关，不会遗漏
Mythical Creatures	铜	流程相关，不会遗漏
It Goes Deeper!?	铜	流程相关，不会遗漏
You found Vectron!	银	流程相关，不会遗漏
Two Kinds of People	铜	在累计获得20000金钱的情况下通关
Quicker Than a Tumbleweed	铜	在2小时30分之内通关
Shine on, You Crazy Round Thing	铜	在累计收集150个能量光球的情况下通关
Just Like Real Life	铜	不死通关
Master Prospector	金	在同时达成前面4个奖杯条件的情况下通关
It's a Secret to Everybody	铜	在洞穴中找到所有的隐藏区域
Fully Loaded	铜	购买所有商店的所有升级项目
Rock Bottom	铜	到达世界最底层
Sequence Breaker	铜	在进入Vectron区域前摧毁前2个区域的2个发电机
Turtle Soup, Yum!	铜	在水中击败一只化石龟敌人

作为《光明》系列"在家用机平台久违的新作，本作从公布之初就受到了众多关注。Tony 大神的人设是本作最让人期待的地方，相信拿到本期杂志的时候各位玩家已经开始在游戏中攻略各位妹子了吧。本次攻略不仅会带来本作的基本流程，还会对游戏的好感度系统与战斗系统着重介绍，希望对大家有所帮助。

光明之响	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		中文版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄 15岁以上
售价为332港币		

操作列表

按键	功能（非战斗）	功能（战斗中）
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
十字键	–	（长按）打开同伴指令环
×键	（长按）奔跑	冲刺
○键	互动	攻击
□键	–	格挡
△键	缩放或关闭地图	崩解攻击
L1 键	–	（长按）打开原力技指令环
R1 键	–	打开"B.A.N.D"曲目选择菜单
L2 键	–	–
R2 键	打开委托笔记	锁定 / 解锁目标
START 键	打开菜单	打开菜单
SELECT 键	打开世界地图	–

系统详解

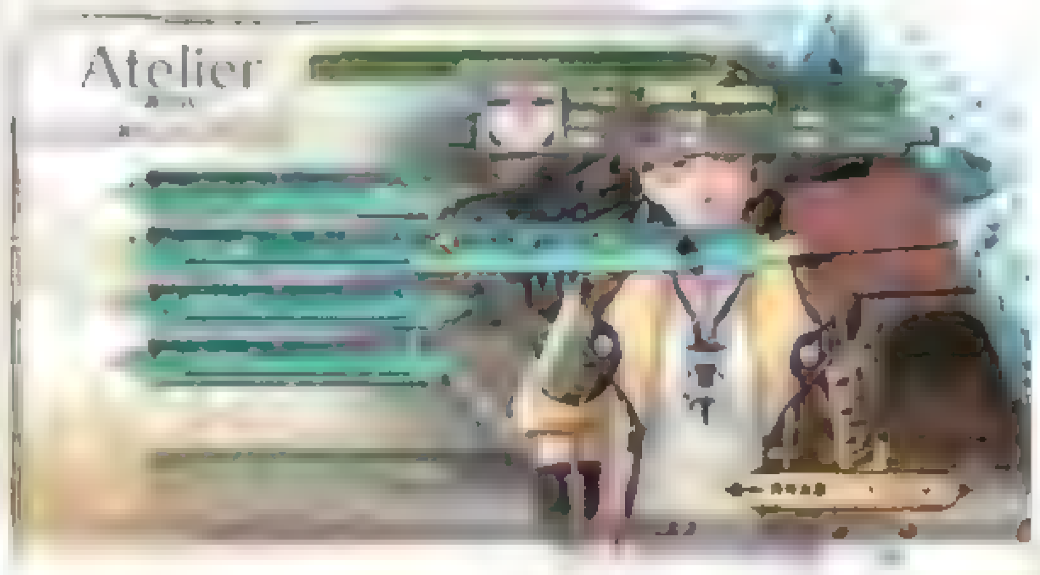
界面说明

1.BPM槽　2.敌人信息　3.角色头像　4.角色状态

©SEGA

音律

龙刃器的音律可以在“莱尔的调音工坊”进行变更和强化，不过每次更变音律都需要花费一定的金钱。每把龙刃器都拥有 8 种不同的音律，每种音律所附带的特殊效果与插槽数量也都不同。音律不仅附带有特殊效果，还会提升角色的基础能力。此外，音律也具有等级，等级越高对角色能力的提升也就越大，开启的技能插槽也会越多。可以通过不断地进行战斗，或者使用专门用来强化音律的龙谱来提升音律的等级，不同的音律升级所用的龙谱有所不同，而每种音律最高都可以升到 30 级。起初每把龙刃器只能在 2 种音律间切换，另外 5 种音律需要通过完成吟游诗人费南多的委托获得乐谱后，才能在莱尔处追加。而最后一种音律，则需要击败通关后才会出现的强敌才能获得。



技能断片

技能断片可以镶嵌在龙刃器的技能插槽之上，用于提升角色的各种能力，以及附加各种特殊效果。技能断片按照效果的不同被分为了 8 类，可以从丽丝萝蒂的商行中购买，不过商行中能买到的都是最基础的技能断片，更为高级的技能断片则需要在“拉普尔的炼金工坊”中精炼获得。想要精炼技能断片首先必须解锁该技能断片的图纸，大部分技能断片的图纸在获得了精炼所需的关键素材后便会解锁，但也有很多需要通过完成拉普尔给予的委托后才会解锁，还有 2 个特殊技能断片的图纸只有在主线通关之后才会解锁。由于每把龙刃器所能镶嵌的技能欠片数量有限，所以合理的技能搭配尤为重要。只要搭配的技能贴合角色的特性，才能在战斗中发挥出其最大的效力。

委托

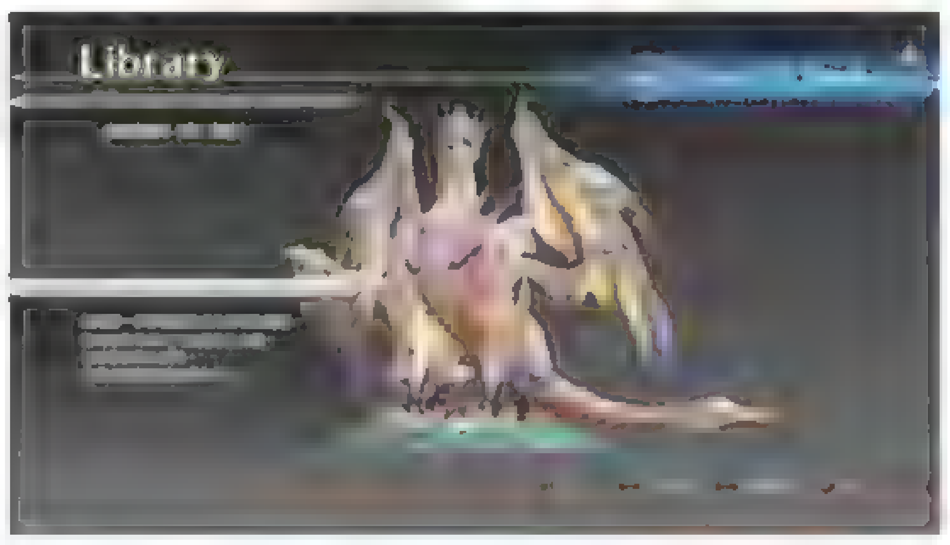
委托在主线流程第 2 章中期便会解锁，之后玩家便可以从同伴、店员以及其他 NPC 那里接受各种各样的委托。除了主线流程中固定发生的委托，大部分 NPC 的委托是让主角帮忙收集特定素材或是讨伐特定怪物，完成委托后便可以到给出委托的 NPC 那里领取报酬。委托会随着流程的推进而不断增加，在宿屋中休息一晚后委托会更新一次，部分委托是随机出现的，也有的委托可以反复接取。委托任务可以在进行主线任务的途中顺便完成，但值得注意的是，拉普尔处的委托以及费南多处的委托会关系到音律的获取以及炼金图纸的解锁，所以应当优先完成。

魔法书迷宫

魔法书迷宫会在第 3 章初期解禁，可以通过与艾芙丽蒂对话，之后登陆 PSN 下载魔法书迷宫。迷宫的构造与其中的敌人都是随机的，但玩家可以通过设置徽印（怪物的徽印会从对应怪物身上掉落，但是掉落率较低。）来改变迷宫中的敌人配置，将拥有自己所需素材的怪物设置在迷宫中。此外，还有机会在迷宫的探索点及宝箱中获得一些稀有的素材，或是用来强化音律的龙谱等稀有道具，迷宫中的 BOSS 还有机会掉落超稀有的白色宝箱，里面会有迷宫选择画面中记载的特别报酬。活用魔法书迷宫的话，可以省去玩家许多跑图的时间。

玩偶与扭蛋机

本作中所有的角色或怪物都以玩偶的形式收录在图鉴中，也就是说图鉴中的相关角色或怪物的只有在获得了其玩偶后才能在宿屋的图书馆中查看。主要角色的玩偶会随着主线流程的推进而直接获得，怪物的玩偶可以通过击倒对应的怪物掉落，或是利用幸运扭蛋机扭出，而其他 NPC 的玩偶则只能通过扭蛋机扭出。扭蛋机位于马尔加的城门前大道上，会在第 2 章琳娜加入后解锁，花费 500G 便可以抽 1 次扭蛋。但需要注意的是，扭蛋机也会抽到重复的玩偶，在资金不充裕的时候最好不要来尝试。此外，在游戏中收集 100 种玩偶的话，会解锁 1 个奖杯。



角色好感度相关

增进与同伴的好感度是本作在主线流程之外最核心的部分之一，提升角色好感度的方式多种多样，除了在战斗中提升外，还可以通过与角色进行“M.O.E.S”对话、发生夜事件，以及进行约会来提升。当主角与一位角色进行过 4 次约会，并且好感度达到一定高度后，便可以在最终战前对其按□键注视，在通关后便能触发该角色的专属结局，每个角色的专属结局都将对应 1 个奖杯

日常“M.O.E.S”对话

在街道上或营地中与角色对话的话，有可能会触发“M.O.E.S”对话，此时玩家需要在限制时间内从 3 种回答中选择出一种，当然也可以等待时间结束以表示沉默。玩家的不同选择可能会导致角色好感度上升或降低，也可能毫无影响。每个角色在加入后的每个章节中都会有 1 次固定的“M.O.E.S”对话，下面将会列出相关对话的最佳回答以供大家参考。

各角色日常“M.O.E.S”回答列表

角色	时间	最佳回答	效果
雾香	2 章	没什么事啦，只是想聊聊。	好感度上升，“松软布丁”入手。
	3 章，与雷斯提会面后	我没有生气呀。	好感度上升，“煌龙谱”入手。
	4 章，约会事件后	慢慢习惯就行了。	好感度上升，“魔力神酒”入手。
	5 章，在沙漠遭遇碧翠丝后	还看不太出来耶。	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	6 章‘桑妮雅归队后	好、好像是那样耶	好感度上升，“治愈祝福”入手。
	7 章	总觉得没什么真实感呢	好感度上升，“万能药”入手。
	8 章	没事的，有我在身边。	好感度上升，“灵树新芽”入手

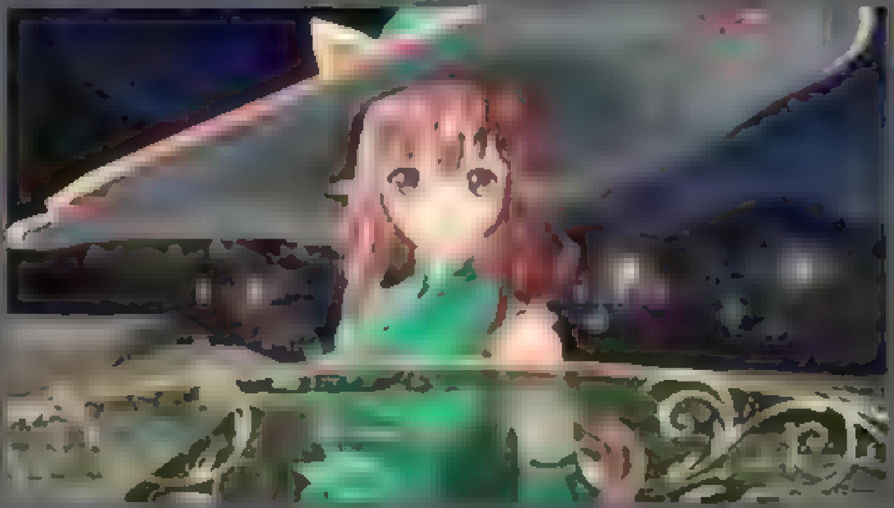
TIPS 虽然在游戏中格挡显得并不是十分重要，但是游戏中也是有“完美格挡”的设定的，“完美格挡”可以免除角色格挡住的攻击的所有伤害，方法便是在敌人的攻击击中角色的瞬间按下□键。

各角色日常“M.O.E.S”回答列表

角色	时间	最佳回答	效果
桑妮雅	2 章	还住不惯	好感度上升，“闪光瓶”入手。
	3 章	要我帮忙吗?	好感度上升，“灵树新芽”入手。
	4 章	每天都在练呀。	好感度上升，“玛那祝福”入手。
	5 章，雷斯提加入后	在这种时候，你更要坚强。	好感度上升，“空龙谱”入手。
	6 章，桑妮雅归队后	不过，所作所为还是不可原谅。	好感度上升，“松软布丁”入手。
	7 章	我还早得很啦。	好感度上升，“灵树圣药”入手。
	8 章	一定能阻止的呀。	好感度上升，“治愈香精”入手
琳娜	初回	不用那么客气啦。	好感度上升，“灵树圣药”入手。
	3 章	可以的话真想受到琳娜仰慕啊。	好感度上升，“玛那喷雾”入手。
	4 章，玛丽安加入后	完全同意。	好感度上升，“空龙谱”入手。
	5 章，雷斯提加入后	果然是这样啊。	好感度上升，“魔力神酒”入手。
	6 章	我来帮忙跑腿吧?	好感度上升，“万能药”入手。
	7 章	这全多亏了琳娜呀。	好感度上升，“冥龙谱”入手。
	8 章	我也很害怕啊。	好感度上升，“灵树圣药”入手。
亚格南	初回	今天想要吃鱼	好感度上升，“奋斗活力饮”入手。
	3 章	当然是亚格南了。	好感度上升，“陆龙谱”入手。
	4 章	恩，才没有什么幽灵呢!	好感度上升，“强健饮料”入手。
	5 章	那 ...... 我就吃了。	好感度上升，“治愈祝福”入手。
	6 章，桑妮雅归队后	喜欢热的地方	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	7 章	我是觉得“爆音炎术士”就很好了	好感度上升，“运动西打”入手。
	8 章	来份“开运炸猪肉串”讨个吉利!	好感度上升，“生命苏穰”入手。
玛丽安	4 章，加入后	很快就会习惯了。	好感度上升，“玛那恢复剂”入手。
	5 章	意思是怕烫喔。	好感度上升，“快乐饮料”入手。
	6 章	我想并不是那样的意思喔。	好感度上升，“冥龙谱”入手。
	7 章	没什么，我没事。	好感度上升，“治疗女神之祈祷”入手。
	8 章	我才要谢谢你这些日子的帮忙。	好感度上升，“松软布丁”入手。
雷斯提	5 章，加入后	休息。	好感度上升，“海龙谱”入手。
	6 章	海猫亭。	好感度上升，“玛那祝福”入手。
	7 章	嗯，我有这种感觉。	好感度上升，“奋斗活力饮”入手。
	8 章	因为有伙伴在。	好感度上升，“陆龙谱”入手。

夜晚事件

当与一名角色的好感度达到一定程度后，在街道或营地对该角色按□键“注视”，便会激活与该角色的夜晚事件，此时该角色头顶会出现一个“月亮”标志，之后选择在宿屋休息或调查篝火选择休息，便能触发与该角色的夜晚事件。触发夜晚事件通常可以提升与角色的好感度，也有可能获得各种人格特质。值得注意的是，夜晚事件中也会出现“M.O.E.S”对话，但与日常对话不同的是，这些对话中并不会有限定的最佳答案，而同一种夜晚事件也可能会反复触发。所以，玩家只要不停地触发与角色的夜晚事件，就必定能不断提升好感度，当好感度达到一定程度后，该角色会在夜晚事件中与主角做出约会的约定，之后就可以触发与该角色的约会事件了。



约会

在与角色做出约会的约定后，在街道中对该角色按□键“注视”，便可以发生约会事件了。在约会事件中，玩家需要带着约会的角色调查5个约会地点中的3个触发剧情，之后便会触发剧情结束约会。在约会事件中不仅可以提高与该角色的好感度，还有可能获得人格特质，而当一名角色进行了 4 次约会后，该角色会获得 1 个特殊的人格特质（女性角色为心型标志，而男性角色则为家的标志。）。需要注意的是，无论与雾香的好感度如何，都必须在触发了第 4 章的约会剧情以后，才能在自由行动时触发与她的约会事件。

战斗系统介绍

行动点数（AP）

在战斗中时围绕在角色周围的圆环便是 AP 值，AP 值会在角色使用攻击、崩解攻击以及冲刺时减少，AP 值为 0 时角色将无法进行需要消耗 AP 值的操作。但如果玩家在进行不消耗 AP 值的其他操作时，AP 值则会徐徐回复。在连击时把握好 AP 值的余量十分重要，一般可以在一套连击后用冲刺回避敌人的攻击或接上原力技，等待 AP 值回复后再进行下一轮攻击。

原力技

原力技是各角色的特殊技以及魔法的统称，所有原力技都可以都可以通过角色升级来习得，每个角色的原力技都非常符合角色本身的特性。每个角色在战斗中共能装备 4 个原力技，分别对应手柄右侧的 4 个按键，在战斗中按住 L1 键便可以调出原力技指令环，随后按下对应的按键便可以使用需要使用的原力技。使用原力技并不会消耗 AP 值，但会消耗 MP 值，一般会接在崩解攻击后使用。此外，原力技还会随着等级的提升得到多次强化，强化后该原力技的性能会发生变化。下面会列出所有角色的原力技，以方便大家参考。

各角色原力技列表

角色	技能名	习得等级（时间）	属性	初始消费 MP	效果
悠玛	圆回斩	初期	–	11	以猛烈之势将敌人弹开的回旋斩击，能够瞬间释放。
	震地击	初期	–	14	对目标施展足以撼动大地的重击，提升对倒地中的敌人所造成的伤害。
	闪电	4	雷	13	以雷魔法攻击目标，并使其麻痹，崩解效果相当高。
	碎骨击	9	–	17	对目标施加足以震碎头骨的重击，使其攻击力及防御力下降。
	龙之命脉	15	–	24	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己成为持续恢复状态。
	龙气・水激袭	17	水	14	以汹涌澎湃的水之魔法刃攻击目标。发动后，对剑赋予水属性与中毒效果。
	弧光刃	21	–	21	贯注一击必杀气势的一剑，对敌人施展高威力的斩击。
	龙气・豪炎刃	25	火	18	以烧尽一切的火之魔法刃攻击前方敌人。发动后，对剑赋予火属性及燃烧效果。
	龙之斗牙	30	–	24	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己的攻击力上升。
	崩碎反击	33	–	20	进入反击状态，以击溃敌方之力反击敌人，崩解效果相当高。
	耀光	38	光	15	攻击目标及其周围的光魔法，圣光将完全包覆住魔物。
	龙气・风王阵	44	风	17	以来势凶猛的风之魔法刃攻击周围敌人。发动后，对剑赋予风属性以及速度下降效果。
	龙之守护	52	–	18	解放体内隐藏的煌龙力量，让自己的防御力上升。因此，不会因敌人的攻击而畏怯。
	龙气・光导爆	60	光	30	以光之魔法刃攻击直线上敌人的奥义。发动后，对剑赋予光属性与昏厥、魔防力下降效果。
	龙方阵	70	–	50	将龙能量注入大地，使喷发出的力量将敌人震飞的奥义。
桑妮雅	不可侵犯之领域	初期	–	17	以身为公主的气魄震飞周围的敌人，能够瞬间发动。
	百万突刺	初期	–	10	以连续突刺攻击目标。越是磨练剑技的话，突刺的速度会上升越多。

TIPS 游戏中并没有提供在地区间快速移动的功能，但是商店中出售的“马尔加之石”可以用来传送回马尔加，可以借助此道具来减少跑图的时间。

各角色原力技列表

角色	技能名	习得等级（时间）	属性	初始消费 MP	效果
桑妮雅	雷电姬之决心	5 章开始时	–	24	即使受到攻击也绝不屈服的意志，让自己成为持续恢复状态。
	觉悟之盾	5 章开始时	–	15	提升格挡效果。此外，格挡时将产生立场以减轻周围的我方所受的伤害。
	英灵庇护	5 章开始时	–	24	受到守护阿斯托利亚英灵们庇佑，使自己的魔防力上升。
	王室诱敌	5	–	15	王室血统将吸引众人目光。容易成为所有人的攻击对象。
	猛击剑	11	–	19	挥出横扫前方敌人的斩击，贯注一击必杀气势的一剑。
	骑士反击	17	–	21	进入反击状态，以锐利的一击反击敌人。就连身躯巨大的敌人也能击飞。
	雷电闪	33	雷	14	以雷魔法攻击前方敌人，并使其麻痹。崩解效果相当高。
	治疗领域	35	光	16	恢复周围我方 HP 的光魔法。有如将体贴伙伴的心意具现化般的治疗之光。
	决斗诱敌	38	–	25	与敌人面对面单挑，更容易成为目标的攻击对象。
	卸除障壁	40	–	22	雷的力量令敌人身体失常，使周围敌人的魔防力下降。
	电流剑	43	–	23	将斗气转换为雷击所施展出的一击。跃进敌群中，攻击周围敌人。
	神速雷光	51	雷	34	全身缠绕着雷魔法，朝支线上敌人突击的奥义。可使敌人麻痹。
	灵光剑	65	–	50	以缠绕着斗气的剑将目标斩成碎片，是兼具速度与威力的奥义。
雾香	乱扇	初期	–	12	对前方敌人射出扩散成扇形的众多箭矢。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人 HP 的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	落岩	5	土	11	使巨大土块由目标头上落下的魔法。从头上突如其来的压制将使对方畏怯。
	净化	9	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	舞时雨	12	–	24	以从天而降的箭雨攻击目标及其周围。
	复生	19	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	蝴蝶乱爆	20	–	21	以如同蝴蝶飞舞一般的华丽光芒进行轰炸。射出光属性的箭矢攻击直线上敌人。
	风步	25	–	8	运用风的力量穿越小型敌人的特殊步法。移动中不会受到伤害。能够瞬间发动。
	卸除护甲	25	–	22	风的力量会剥除敌人的铠甲。可使周围敌人的防御力下降。
	落燕	28	–	13	由空中对目标施展踢击。敌人被踢中的同时会看到天国，崩解效果相当高。
	灵光	31	–	26	恢复我方全员 HP 的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	穿虎	37	–	21	以旋转力道增加至极限的箭矢射穿目标。可使其防御力下降，并在短时间内持续造成伤害。
	缠苇	41	–	24	大地上长出的花草会缠住目标，使其速度下降。
	弓莲华	46	–	37	由空中施展的弓术奥义。以花朵般美丽的光芒包裹周围敌人的一击，降低其魔防力，施放时需要长时间专注。
	巫女的歌声	53	–	50	雾香的歌声使我方全员 HP 恢复，并解除异常状态、无法战斗状态。施放时需要长时间专注。
	闪煌	64	光	45	射出魔法箭贯穿支线上敌人的奥义。发出的耀眼光芒令人联想到煌龙。
琳娜	地狱爆风	初期	风	12	使用龙卷风魔法攻击前方的敌人。猛烈的强风会撕裂铠甲，使其防御力下降。
	我要享用 ！	初期	–	0	从目标身上夺取魔力，恢复自己的 MP。
	光辉	初期	光	14	以光魔法笼罩目标及其周围，使被光芒包覆住的敌人昏厥。
	水刀	初期	水	16	以水刃斩切直线上敌人的魔法。可使对象成为中毒状态，且攻击力下降。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人 HP 的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	净化	初期	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	盗取疾冲	14	–	19	朝直线上的敌人突击。擦身而过时有可能从敌人身上取得道具。
	守护障壁	18	–	22	借由冰之庇护，使周围我方的防御力上升。
	复生	21	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	扰敌之风	25	风	16	妨碍目标行动的风魔法。可使其行动速度下降。
	暗涡	31	暗	29	以暗魔法攻击目标及其周围。吞没一切的黑暗将使对象混乱。
	灵光	36	–	26	恢复我方全员 HP 的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	阻碍咏唱	39	–	20	以不具有属性的纯粹魔力攻击目标。对咏唱中的敌人所造成的伤害增加。
	激速	41	–	25	以风之力量使我方一人的速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	永恒之风	45	–	35	悠久之风将恢复我方全员的 HP，并使回避率、暴击率上升。施放时需要长时间专注。
	地爆	56	土	38	使荒蛮大地之气爆炸的土魔法。可攻击周围敌人，并使其行动速度下降。
	风暴	70	风	72	笼罩所有敌人的烈风魔法。可使其防御力下降。施放时需要长时间专注。
亚格南	回响吧！	初期	–	13	用武器敲击地面，以冲击波攻击周围敌人的豪迈一击。
	跳跃吧！	初期	–	12	将目标使劲往上砍并击飞。强而有力的飞翔姿态将吸引周围的目光。
	旭日烈焰	初期	火	14	使身体缠绕着火魔法并突击，攻击前方敌人并使其燃烧。
	烈焰爆发	初期	火	25	以火之爆炸魔法攻击目标及其周围，并使其燃烧。
	飞跃吧！	17	–	15	发出风之斩击攻击直线上的敌人，并使其防御力下降。
	给我躺平！	23	–	18	对目标全力挥下武器。攻击倒地中的敌人时所造成的伤害增加。
	激励光轮	27	–	21	于前方施放燃烧着勇气之光的火魔法。处在火光当中时，魔力与反应力上升。
	烈焰风暴	32	火	38	有如龙卷风般猛烈燃烧的火魔法。将目标及其周围关在龙卷风当中，并使其燃烧。
	滚开吧！	33	–	9	踢开目标，同时以后垫步拉开距离。能够瞬间发动。
	打个粉碎！	35	–	28	以浑身一击粉碎目标。崩解效果非常高，但容易失误。施放时需要长时间专注。
	火山烈焰	40	火	37	释放出的魔力有如火势冲天般的火魔法。攻击目标，并使其燃烧。
	快速咏唱	46	–	25	以风之力量使我方一人魔法原力技的咏唱速度上升。
	劈击斧	53	风	41	以风之魔力缠绕着武器，连续劈砍前方敌人的奥义。
	魔力变换	62	–	35	将魔力转化为体能的特殊魔法。自己的魔力将变为 0，不过攻击力大幅上升。
	炎弹炼狱	73	火	53	压缩火焰魔法使其如子弹般射出的奥义。烧毁直线上的敌人。施放时需要长时间专注。
玛丽安	近身战斗	初期	–	12	以跟那纤细身躯完全不搭的怪力挥舞武器，将周围敌人打飞。
	扩散射击	初期	–	16	以近距离用的散弹攻击前方敌人，并使其物理攻击力下降。能够瞬间发动。
	界限爆发	初期	–	21	发射广范围火焰弹，将目标及其周围炸飞。
	崩碎炸弹	初期	–	30	发射炸弹攻击目标及其周围。崩解效果相当高。
	冻结弹	初期	冰	14	于枪口累积魔力。以冰之魔法弹攻击目标及其周围。
	净化	初期	–	8	解除我方一人异常状态的净化之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	复生	初期	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	装填弹药	初期	–	12	贯注一击必中的气势来重新装填弹药。使下一次攻击的伤害增加，且命中率上升。
	混沌魔眼	初期	–	20	暗之魔眼将令周围敌人产生幻觉，使其混乱。
	暗影弹	33	暗	26	于枪口累积魔力。以暗之魔法弹攻击直线上的敌人。
	惊骇赤焰	38	–	20	喷射火焰攻击前方的敌人，并使其燃烧。无情地喷发的火焰将令见者为之惊恐。
	能力转换	42	–	0	将魔力与生命力转换的特殊魔法。可对调自己的 HP 和 MP 比率。
	充能炮击	49	–	25	对目标发射充能弹。持续按住按键可使威力上升。
	神圣十字	55	光	46	以光之十字魔法攻击周围敌人的奥义。对象将在耀眼光芒包围下昏厥。
	破灭魔眼	61	–	28	暗之魔眼将侵蚀目标的精神，使其对于崩解的抗性下降。
	陨石榴弹	73	–	55	炮弹于上空炸裂后化为火焰倾盆而降的奥义。炸飞周围敌人并使其燃烧。施放时需要长时间专注。
雷斯提	飞翔斩	初期	–	12	将前方敌人使劲往上砍的一击。华丽的飞翔姿态将能吸引周围的目光。

TIPS 大部分原力技需要咏唱后才能使用，但在使用原力技时有一定几率会出现角色的特写演出，此时该原力技的咏唱时间便会被取消。

各角色原力技列表

角色	技能名	习得等级（时间）	属性	初始消费 MP	效果
雷斯提	斩岩破	初期	–	16	以甚至能将岩石劈成两半的斩击攻击目标。提升对崩解中的敌人所造成的伤害。
	冰晶	初期	冰	14	以冰魔法攻击前方敌人，使其反应力下降。敌人将被美丽的冰晶夺取目光并丧命。
	零下返刃	初期	–	20	进入反击状态，以冰刃反击攻过来的敌人。可使其反应力下降。
	水刃裂破	初期	–	13	将斗气转换为水之刃，朝正面击出。攻击直线上的敌人，使其攻击力下降。
	治愈	初期	–	12	恢复我方一人 HP 的治疗之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	复生	初期	–	21	解除我方一人无法战斗状态的复活之光。选择对象并按○键开始咏唱。
	灵光	初期	–	26	恢复我方全员 HP 的宏大治愈之光。施放时需要长时间专注。
	攻击弱化	初期	–	22	具有意志的水流缠绕身躯，使周围敌人的攻击力下降。
	冷静挑拨	初期	–	15	仿佛逼迫对方进行攻击一般，具有威慑感的挑拨。容易成为所有敌人的攻击对象。
	高等治愈	40	–	19	使我方一人的 HP 完全恢复。施放时需要长时间专注。选择对象并按○键开始咏唱。
	冰牙	41	冰	28	以冰魔法攻击目标及其周围。其模样仿佛以冰之利牙袭击猎物一般。
	激速	43	–	25	以风之力量使我方一人的速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	崩军返刃	47	–	24	进入反击状态，当遭受攻击时，会施展出将周围敌人一并震飞的反击。
	快速武技	51	–	25	以水之力量使我方一人的物理原力技咏唱速度上升。选择对象并按○键开始咏唱。
	冻气灭刃	55	冰	36	于刀刃上施加冰魔法，给予前方敌人一击的奥义。冻结一切的寒气将使反应力下降。
	无双乱刃	65	–	44	高速挥舞剑戟来将周围敌人斩碎的奥义。卷进越多敌人的话，所造成的伤害增加越多。
	吸命阵	75	水	58	吸取周围敌人的生命力以恢复自己 HP 的水魔法。卷进越多敌人的话，所造成的伤害增加越多。

崩解攻击与崩解状态

如果对敌人使用崩解攻击，敌人身上便会出现 1 个小圆圈，这个圆圈可以理解为敌人的崩解抗性。不断对敌人使用崩解攻击或原力技，圆圈的颜色便会由蓝色逐渐变绿再逐渐变橙，突破界点后敌人便会进入崩解（Break）状态。此时的敌人不仅会倒地并且无法攻击，防御力也会大幅下降。此外，特定时机下，例如敌人在咏唱时对敌人使用崩解攻击或原力技的话，有机会迅速将敌人打至崩解状态，而某些大型敌人在崩解时会发生部位破坏，之后其防御力会大幅降低。崩解系统是本作战斗系统的核心之一，合理利用好的话即便是 BOSS 也可以轻松战胜。

龙装变化

在主线第 2 章中便会解锁本作中对付 BOSS 的利器“龙装变化”，控制悠玛在战斗中按下 L1 键 +R1 键，即可变身为煌龙，在变身中再次按下 L1 键 +R1 键可以解除变身状态。煌龙有着独特的战斗方式，× 键为冲刺攻击，○键为普通多段连击，而□键以及△键对应 2 种特殊攻击。在变身状态中悠玛的 MP 值会不断消耗，MP 耗尽后便会变回人形。需要注意的是，在“龙装变化”中煌龙有一定几率暴走，并且 MP 值越低，暴走几率便越大。而从第 5 章开始煌龙会觉醒为第二形态，此时再使用“龙装变化”将不会发生暴走，煌龙的攻击方式也会有所变化，部分攻击会附带属性。此外，第二形态的龙装变化后还会为队友带来各种 Buff，首先“共鸣”会更容易发生，其次队友原力技的 MP 消耗会减少，咏唱时间也会缩短，龙刃器的音律效果也会得到强化。

B.A.N.D

“B.A.N.D”系统会在主线流程的第 2 章中解锁，该系统可以理解为通过在战斗中演奏名为“圣印歌”的乐曲来为角色提供各种各样的 Buff。解锁该系统后，游戏的画面左侧便会出现一条 BPM 槽，该槽共分为 3 阶，玩家可以通过攻击敌人来积攒它。在 BPM 槽累积到 1 阶以上后，在战斗中按 R1 键可以进入选曲界面，之后再按○键便可以发动演奏。在演奏时 BPM 槽会逐渐减少，BPM 槽清空后“B.A.N.D”效果便会解除。游戏中共有 5 首乐曲，前 4 首乐曲会依次在流程中追加，而最后一首在通关后才会追加。在菜单中可以为每首乐曲选择主奏（Center），每首歌的效果会根据选择的主奏（Center）不同而不同，但偏向的 Buff 效果基本相似。值得注意的是，桑妮雅与雾香均与“B.A.N.D”系统有着特别的互动，雾香的服装会随着演奏歌曲的不同而发生变化。而桑妮雅需要在 5 章以后才能参与演奏，在她担任主奏时，她的服装会转变为“圣龙铠装”，并且会附带防御力大幅提升的效果。此外，“B.A.N.D”系统与“龙装变化”系统也有着紧密的联系。在煌龙暴走中发动“B.A.N.D”的话，便可以使暴走中的煌龙恢复原形。而在煌龙觉醒第二形态后，如果选择悠玛以外的角色为主奏，并且在发动“B.A.N.D”后 BPM 槽为 0 时悠玛处于变身状态的话，便会发动大威力的范围无属性攻击“D 之合奏”。

共鸣、羁绊关系与人格特质

共鸣是同伴之间在战斗中可能产生的特殊效果，而共鸣的发动效果与发动几率又和羁绊关系有关。角色之间所产生的羁绊关系十分丰富，按类型的不同可以产生攻击、辅助、支援甚至是负面效果等不同方面的影响，同一个羁绊关系中可以包含 2 名以上的角色，每一个羁绊关系也会有熟练度，该羁绊关系存在的时间越长，其熟练度便越高。而羁绊关系熟练度越高，涉及的角色越多，在战斗中产生的共鸣效果也就越大。这些羁绊关系由产生关系的角色所装备的人格特质决定，游戏中可以获得的人格特质总数超过 100 个，除了流程中固定获得的人格特质外，玩家还可以通过完成委托、触发支线剧情、触发与角色的夜事件以及约会事件以及在宝箱中获取等多种方式来获得人格特质。总得来说，利用积极的羁绊关系来产生对战斗有利的共鸣，便是角色羁绊系统的关键。

异常状态

和其他传统的角色扮演游戏一样，本作中也有着异常状态的设定。如果角色不小心陷入异常状态，可以用解除对应状态的道具，或是解除异常状态的魔法解除。此外，除主线 BOSS 外的敌人大多可以陷入异常状态，活用异常状态也是对付强敌的一大办法。下面列出游戏中所有异常状态及说明供玩家参考。

TIPS 游戏中板凳队员默认无法获得战斗获得的经验以及音律熟练度，但是装备了技能断片“意象训练”后便能分享到战斗中的经验与熟练度，该技能断片图纸需要完成拉普尔处的委托后才会追加，关键素材会从沉睡谷的大型怪物大恶魔身上掉落。

异常状态列表

名称	效果
中毒	一定时间内 HP 持续减少，战斗结束后效果仍将持续。
麻痹	一定时间内站在原地无法行动。
昏厥	一定时间内倒地且无法行动。
燃烧	一定时间内 HP 持续减少。
混乱	一定时间内角色自动行动，随机攻击敌我双方。
遗忘	一定时间内角色无法使用原力技，战斗结束后效果仍将持续。

地图探索相关

关于遇敌

本作采用了可见式的遇敌方式，玩家在场景中会看见单个敌人，在与其接触后才会进入战斗，之后复数的敌人便会出现。在不被敌人发现的情况下从背后与其接触的话，有一定几率触发优势遇敌，此时的敌人会有一段时间处于无法行动的状态。同样的，如果被敌人从背后偷袭的话，则有一定几率触发劣势遇敌，我方角色会有一段时间陷入无法行动的状态。此外，如果同时与 2 批敌人接触的话，则会触发连携遇敌，2 批敌人会同时加入战斗。

探索点

探索点是游戏中用来获得素材道具的重要地点，在马尔加以及野外都有存在。需要注意的是，每个探索点可以采集的素材是惟一的，并且在切换场景后会再次刷星。但探索点并不会每次都会出现，而是在进入场景中随机刷出的。也就是说，玩家在进入某个场景后，可能无法见到该场景内所有的探索点。

天气变化

主线流程第 2 章以后与中心街北侧出口附近的 NPC 史黛拉对话，便可以解锁天气变化系统。之后在游戏中的各个地区都可能出现特殊的天气，而当一个地区出现特殊天气后，其附近的地区也可能受其影响出现特殊天气，出现特殊天气的地区中会出现该天气下限定的探索点与怪物。特殊天气的发生可以向史黛拉对话后确认，需要注意的是，史黛拉处的大部分委托都必须在特殊天气中才能完成，在没有出现玩家需要的特殊天气时，可以通过在宿屋或营地过夜来不断刷新，直到出现特殊天气为止。

营地

营地会出现在城外的特定场景中，在地图上会以帐篷以及篝火的标志显示。丽丝萝蒂、艾芙丽蒂以及赛南多会作为固定 NPC 出现在营地旁，当然与他们的互动与在城镇中时是一样的。调查营地的篝火便可以在这里扎营，之后会进入夜晚。在夜晚中再调查篝火会出现菜单，此时可以选择进行道具或技能的精炼，或是直接休息。主角的同伴们会坐在篝火周围，此时可以与他们进行除了约会之外的互动。

流程

1 章 月下序曲

哥利兹监狱

流程开始后玩家控制桑妮雅一人，按△键可以缩放地图。来到地图上的第 1 个剧情点，会进入游戏的第 1 场教学战斗，敌人是 2 个帝国兵。可以熟悉一下战斗操作，□键为普通攻击，△键为崩解攻击，基本连段便为普通攻击之后接崩解攻击，需要注意的是，行动会消耗 AP 值（角色周围的环），在不行动时 AP 值会徐徐回复，但最好不要一次全部耗尽。解决掉敌人后继续前往下一个剧情点触发剧情救出男主角悠玛，再到下一个剧情点触发第二场强制战斗。这里会有原力技的相关教学，普通攻击配合原力技可以轻松解决敌人。之后便可以从地图左侧的出口处前往上层，一路上的帝国兵都很好对付，沿途会有第 1 个记录点。

剧情过后控制角色切换为雾香，一路向前在剧情点触发强制战斗。敌人数量比之前要多，但由于雾香可以进行范围攻击，而且还具备回复系的原力技，所以对付起来还算比较轻松，可以利用崩解攻击的后退效果拉开与敌人的距离。战斗结束后直接进入剧情，剧情过后再次进入强制战斗，操作角色切换为男主角悠玛，由于有桑尼雅作为队友，所以敌人对付起来异常轻松，之后的剧情过后进入与“皇女三本枪”之一红莲枪龙特里拉修的 BOSS 战。

BOSS战：特里拉修

战斗一开始会有关于崩解的教学，BOSS 的攻击方式主要有身体周围唤起大范围火焰龙卷，甩尾攻击并在地上掀起火焰，原地的转圈攻击，大范围的火焰喷吐攻击以及咏唱后俯冲等，前几招的范围都比较大，不过好在伤害并不高，而俯冲攻击则比较好躲避。BOSS 易进入崩解状态的时机是在其咏唱时，所以趁其咏唱时多多利用崩解攻击吧，BOSS 进入崩解状态后便可以全力对其输出了，充分利用好队友的支援，BOSS 还是很好对付的。

宝箱	
第二收监区	恢复剂 x1

2 章 龙奏骑士练习曲

海棱都市马尔加

宿屋“海猫亭”的剧情过后雾香获得人格特质“信奉煌龙”，桑妮雅获得人格特质“海猫亭的食客”。见完阿尔贝王后便可以自由行动了，可以先搜刮一下宝箱以及各种探索点，在中心街还可以进行与雾香的“M.O.E.S”对话。之后需要访问街道内的 2 个剧情点，与丽丝萝蒂对话后会开放“丽丝萝蒂的商行”，可以在这里购买或出售道具、素材以及技能等。与拉普尔对话后会开放“拉普尔的炼金工坊”并且获得技能断片“活力”，可以在“拉普尔的炼金工坊”利用各种素材精炼道具与技能断片。逛完城镇后回到宿屋“海猫亭”触发剧情，桑妮雅获得人格特质：“龙奏骑士的照料者”。剧情过后接到魔物讨伐委托，从中心街道右侧的出口前往温迪亚大草原，当然在这之前可以和地图上带有省略号的 NPC 交谈触发一些小的支线剧情。

宝箱	
中心街	翼兽钩爪

TIPS 切换控制角色的方法是在“队伍编制”中将要控制的角色设置为队伍的领队，该操作在战斗中也可以进行，但是会取消原本咏唱中的原力技。

温迪亚大草原

剧情过后会获得“世界地图”，之后会解锁“原野对话”，野外行进时角色会随机进行一些对话，其中部分需要玩家按 L1 键或 R1 键来选择回答。在草原上遭遇敌人后会触发若干战斗系统相关的教学，起始草原的敌人都不强，玩家可以在这里先熟悉一下游戏的其他基本战斗系统，顺便练练级。之后从起始草原上方的出口前往微风草原，这里的敌人要稍强一些，战斗时需要注意回复，如果状态不佳也可以先回城里补给（此时在宿屋休息 2 次的话会刷新多个支线剧情）。搜刮完这里的宝箱与探索点后来到地图中央进入 BOSS 战，由于这里需要使用“龙装变化”，请在战前将悠玛的 MP 值补满。战胜 BOSS 后徒步返回马尔加。

BOSS战：狮鹫兽

BOSS 的招式中比较麻烦的是向前放出龙卷风以及强力的突进攻击，不过此战开始会解放“龙装变化”系统，控制主角悠玛时同时按下 L1 键 +R1 键变身成煌龙，变身为煌龙之后再对付 BOSS 便会轻松许多。不过需要注意悠玛的 MP 值，在其 MP 值在 50% 左右时便应当解除变身，以免煌龙暴走导致全灭。不过如果玩家等级足够的话，在解除变身之前就可以将 BOSS 解决了。

宝箱			
起始草原	攻击力苹果、恢复剂	微风草原	防沙甲壳、乙太药

海楼都市马尔加

回到马尔加后前往城门前大道的剧情点，剧情过后前往中心街的莱尔处，对话后解锁“莱尔的调音工坊”，在这里可以更变以及强化龙刃器上的音律。之后回到“海猫亭”触发剧情。此时需要从中心街右侧出口前往温迪亚大草原，不过在这之前可以先在城中做一下战前准备，顺便触发与桑妮雅的“M.O.E.S”对话以及与其他 NPC 的支线剧情。

温迪亚大草原

从起始草原右侧出口来到飞泉峡谷，在位于地图东北侧死路的宝箱里可以获得一个人格特质，之后前往地图南方的剧情点。与营地旁的丽丝萝蒂对话解锁营地，调查一旁的篝火便可以在这里休息一晚，可以在这里与其他角色触发夜事件，或是进行技能断片与道具的精炼。休息完毕后，从东南侧出口前往勒德伦地下空洞。

宝箱	
飞泉峡谷	人格特质“明朗快活”

勒德伦地下空洞

洞窟一共分为 2 个区域，不过地形并不复杂，这里可以采集到一些新的素材。敌人的类型有所变化，但等级依然不高，所以并不难对付，这里出现的新敌人雕像带有物理攻击抗性，记得用魔法类型的原力技招呼它们。一路从第 1 个场景搜刮来到第 2 个场景，在入口处便会遭遇 BOSS。这个场景中的 2 个宝箱里装的都是人格特质，不要忘记拿取。而场景中还会有 2 个巨型敌人，其中一个等级高达 35 级，在角色等级不够时最好不要招惹。打完 BOSS 后，徒步返回马尔加。

BOSS战：炎龙

我方等级在 11 级左右挑战比较稳妥，BOSS 的主要攻击手段为火焰吐息以及用前爪的横扫攻击，不仅攻击范围广，而且具备着很高的伤害。和之前 BOSS 战一样，可以控制悠玛开战后直接进行“龙装变化”，然后对 BOSS 进行大伤害输出，在 MP50% 时再切换回人形，多利用崩解攻击将 BOSS 打入崩解状态，之后全力输出便可。需要注意的是，悠玛在变身后防御力并不会有多少变化，在 HP 较低时应当立刻切回人形进行回复。

宝箱			
埋没遗迹	水液瓶、黑暗之盾	恸哭风穴	人格特质“赤子之心”、人格特质“治愈系女子”

海楼都市马尔加

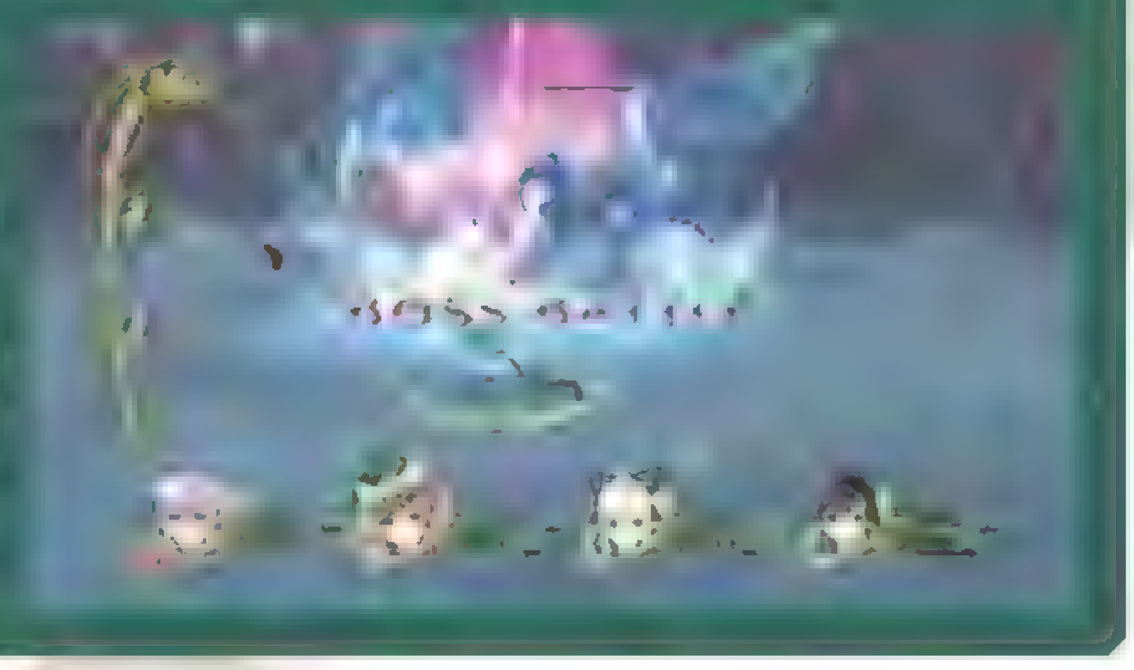
来到“海猫亭”触发剧情，之后前往城门前大道的剧情点，不过在这之前可以先触发一下城内的支线剧情。与阿尔贝王的会面结束后悠玛获得人格特质“用以保护的力量”，之后分别前往中心街的拉普尔处及丽丝萝蒂处对话，与丽丝萝蒂对话后解锁“委托”，之后就可以在城中的居民那里接各种各样的支线委托了。随后会接到桑尼雅的委托，去温迪亚大草原的微风草原东北处剧情点，打完 6 只尖叫菇后再回城，剧情后会解锁“弗洛玛吉的建议”，弗洛玛吉会在战斗中提供敌人情报等相关建议，对战斗有很大帮助。之后需要越过温迪亚大草原，从微风草原西北出口前往埃尔莫亚大森林。

埃尔莫亚大森林

首先来到第 1 个场景的剧情点触发剧情，控制琳娜进行 1 场教学战斗，之后琳娜会加入，悠玛获得人格特质“未经世故的少年”。之后会进入第 2 场教学战斗，同时“B.AN.D”系统解锁，发动“B.A.N.D”后可以轻松解决敌人。现在可以由大树森林东北侧出口前往埃尔莫亚泉搜刮宝箱和素材，这里有 1 个探索点可以获得 1 册龙刃器之书（龙刃器之书共有 5 册，是莱尔的支线任务所需道具。），不过这里有 1 个高等级的巨型敌人，注意回避。之后从大树森林的西北口前往细流小路，这个场景的下方死胡同里的宝箱可以获得人格特质“情绪亢奋”，之后前往地图上方的剧情点触发剧情，之后自动进入最深处触发与“皇女三本枪”之一迦耶伯格的 BOSS 战。BOSS 战后琳娜与桑妮雅脱队，此时要回到森林的入口处，此时需要注意回避沿路的高等级敌人。到达入口处的剧情点触发剧情，进入与基那斯的 BOSS 战，BOSS 战结束后亚格南成为同伴，之后徒步返回马尔加。

BOSS战：迦耶伯格

BOSS 血很厚，而且防御力较高。不过此战解锁了“部位破坏”，依然控制悠玛变身为煌龙后全力输出，此时完全不用担心暴走了，因为在暴走后发动“B.A.N.D”可以将其安抚（安抚暴走后的煌龙可以解除一个奖杯，该奖杯在 4 章之后将无法获取。），之后的战斗可以趁敌人咏唱时使用崩解攻击将其打入崩解状态，这时它的防御力会下降，尽全力对其输出便可，BOSS 生命值低于 50% 后会追加招式，不过注意好回复及补给并不难对付。



BOSS战：基那斯

开始时的控制角色为亚格南，建议切换为悠玛。基那斯的主要攻击方式以各种快速且大范围的剑技，不过其攻击频率并不是很高，可以趁其攻击间隙使用崩解攻击或原力技进行输出，让尤玛变身对付他也是不错的选择。BOSS 攻击力很高，在角色体力较低时请不要吝惜回复药，以免被其灭团。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

光明之响

宝箱

大树森林	灵树新芽	埃尔莫亚泉	治愈树皮、溶痹瓶
细流小路	治愈祝福、人格特质“情绪亢奋”		

海楼都市马尔加

剧情过后需要返回“海猫亭”，当然在这之前可以先与琳娜及亚格南进行“M.O.E.S”对话，返回“海猫亭”后发生剧情，之后亚格南会获得人格特质“可靠的大哥”，剧情过后第2章结束。

3章 灵魂追想曲

海楼都市马尔加

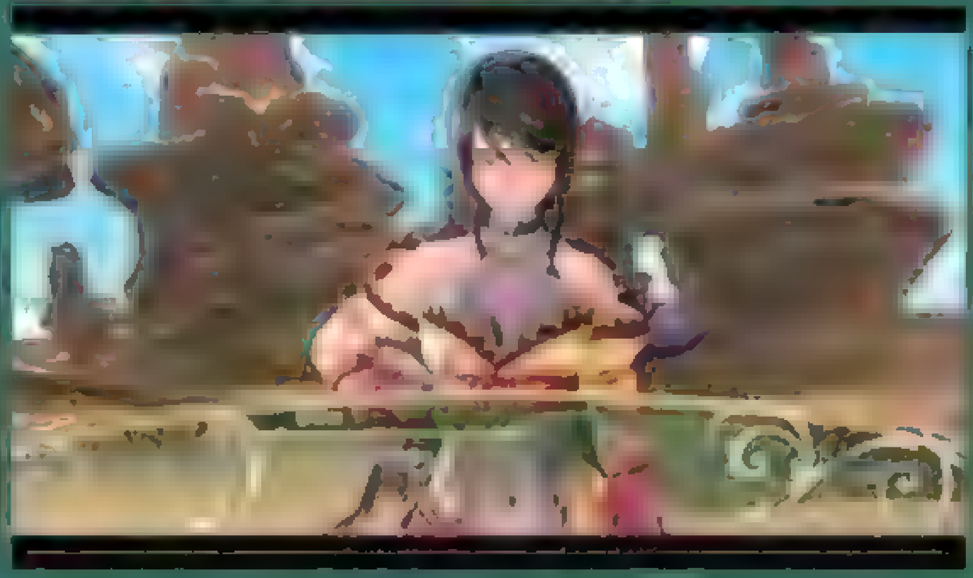
首先前往地图上的2个剧情点发生对话，与丽丝萝蒂对话解锁“艾芙丽蒂的魔法书”，玩家现在可以登录PSN后下载迷宫进行挑战了。与琳娜对话后琳娜会获得人格特质“花店的店员”，并且之后在游戏中每过一天便可以在琳娜处买到1种花。之后来到埃尔莫亚大森林的大树森林场景，在剧情点发生与半兽人的战斗，半兽人的弱点是冰，可以让桑妮雅事先换上冰属性的音律后再来对付它。之后回马尔加的王城发生剧情，剧情过后需要经由勒德伦地下空洞深处前往库拉伐尔平原，当然在出发之前可以先进行各角色的“M.O.E.S”对话以及城中的支线剧情。

库拉伐尔平原

库拉伐尔平原也由2个区域组成，这里的敌人较之前强度稍有提高，建议玩家等级在18级左右再来挑战。第1个场景左上角的宝箱里有一个人格特质。这个场景中也有巨型敌人，以玩家目前的实力无法挑战，注意绕过它。搜刮完第1个场景后来到下1个场景，来到场景中央的剧情点便会进入与碧翠丝的BOSS战，不过由于在战斗结束后会自动回到马尔加，所以建议大家在BOSS战之前先将场景中的宝箱与探索点搜刮完毕，在这个场景中央营地的帐篷旁有一个探索点，在这里可以获得1册龙刃器之书。

BOSS战：碧翠丝

目前流程中最麻烦的BOSS，其攻击动作迅速，还会附带诸如中毒、沉默等异常状态。在对付她时要注意回避她的投掷武器攻击以及跳起后的范围攻击，队友中要保留雾香以保持回复HP以及解除异常状态，BOSS在HP低于一半时会开分身，此时可以变身全力输出，争取尽快将其干掉，恢复剂之类的消耗道具大可不必吝啬。

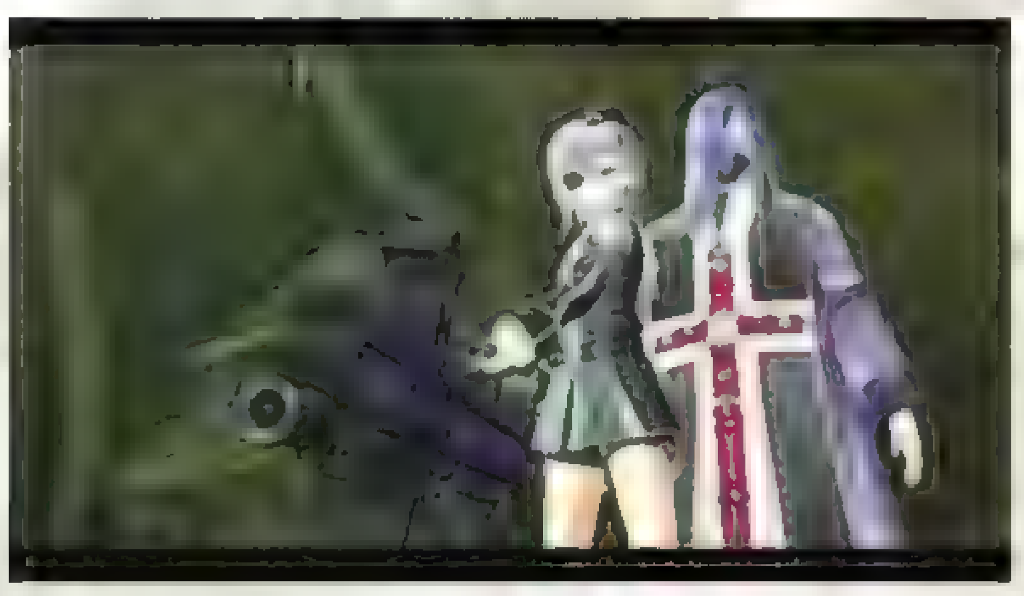


宝箱

渴望荒野	排毒瓶、人格特质“清爽的风”	安宁荒野	曼德拉草

海楼都市马尔加

剧情过后琳娜获得人格特质“爆醉姐姐”，之后前往王城触发剧情，雾香获得人格特质“龙识者”。接着前往拉普尔处对话触发剧情，之后需要前往勒德伦地下空洞，在第1个场景东南处剧情点发生剧情找到幽灵少女，之后走到下1个剧情点触发剧情，亚格南获得人格特质“只有幽灵不行”。一路来到最深处触发剧情，



之后进入与艾特的BOSS战。战斗结束后自动回到马尔加，之后前往“海猫亭”发生剧情，之后要经由埃尔莫亚大森林的埃尔莫亚泉上方出口前往金戈纳遗迹，之后的战斗比较严峻，建议作好充分的补给与战前准备。

BOSS战：艾特

艾特相较之前的碧翠丝要弱一点，其攻击方式主要有近身的回旋劈，以及利用手中大型枪械的火焰喷射。在她咏唱时是利用崩解攻击将其打入崩解状态的好时机，之后开启变身与“B.A.N.D”全力输出即可

金戈纳遗迹

遗迹入口处便有存档点，这里的敌人比之前遇到的要强，建议大家先提升一定等级后再来挑战。从薄晓庭院西南出口来到天空圣域，在这个区域东北出口处的剧情点会触发之后的BOSS三连战。在BOSS战之前可以先从西北出口前往深宵庭院搜刮道具，该场景地图西边的宝箱中可以获得一个人格特质，之后建议回营地处回复满状态再去挑战BOSS，BOSS战结束后桑妮雅获得人格特质“响彻内心的声音”，之后自动返回马尔加。

BOSS战：电力机械人

比较简单的BOSS，虽然伤害高，但是攻击动作较慢，且攻击间隔长。其蓄力攻击咏唱时间也很长，水属性是其弱点，可以利用悠玛的水属性原力技给予大伤害，抓准时机将其打入崩解状态后便可轻松解决，对阵此BOSS可以适当保留实力，以免后面两场BOSS战补给不足。

BOSS战：艾特

艾特的实力较之前有所增强，也追加了诸如放射火焰弹以及突刺攻击之类的招式，不过应对方法和之前一样，依然不是很难对付，注意留存足够MP以应对第三战。

BOSS战：杰斯特

比较麻烦的BOSS，咏唱后的连射伤害很高。建议开场后就变身煌龙对付他，不过变身后也要注意使用冲刺来回避他的连射攻击，在其攻击其他角色时也要迅速用冲刺靠近，以免回复型角色被干掉。煌龙暴走后立刻使用“B.A.N.D”将其安抚，然后立刻回复满状态全力对残血的BOSS输出，不出一会儿就能将BOSS解决。

宝箱

薄晓庭院	祛病鼠尾草、高级恢复剂	天空圣域	治疗女神之祈祷
深宵庭院	魔力神酒、人格特质“开心果”		

4章 金色回想奏鸣曲

海楼都市马尔加

前往“海猫亭”触发剧情，之后会触发与雾香的约会事件。带着她调查地图上的3个剧情点，之后前往中心街东侧城门口触发剧情，之后会追加新“B.A.N.D”演奏曲“欢悦初鸣”，雾香获得人格特质“安

详歌声”。接着回到“海猫亭”发生剧情，之后亚格南获得人格特质“火焰料理人”，雾香获得人格特质“讨厌胡萝卜”。然后在前往王城触发剧情后，前往中心街的莱尔处与其对话，之后要去埃尔莫亚大森林的埃尔莫亚泉讨伐一只巨怪。巨怪等级偏高，其弱点为水属性，我方在25级左右能轻松打倒。之后回城与莱尔对话，结束后再去王城触发剧情，之后回“海猫亭”触发剧情。之后便可以经由金戈纳遗迹的深宵庭院前往沉睡谷，在这之前可以先完成除了琳娜之外的其他3名角色的“M.O.E.S”对话，以及城中一些NPC的支线剧情。

沉睡谷

沉睡谷也是由2个场景组成，这里的敌人等级总体来说不算高。在第1个场景腐朽教堂遗址中央的剧情点会触发与艾特的BOSS战，在这之前可以先从第1个场景东南角出口前往昏暗小径搜刮一番，昏暗小径中央的宝箱里有一个人格特质，该区域中也有高等级的敌人，注意回避。结束与艾特的BOSS战后从腐朽教堂遗址左侧出口前往哥利兹监狱，之后的战斗比较艰巨，并且中途不会有存档点，建议玩家先回城补给后再来挑战。

BOSS战：艾特

与艾特的第三次战斗，虽然其等级有所提升，攻击力也有所上升，但攻击方式没有什么变化，让悠玛变身为煌龙或直接开强化攻击的“B.A.N.D”可以轻松将其解决。

宝箱			
腐朽教堂遗址	快乐饮料、治愈喷雾、魔防力苹果	昏暗小径	高级乙太药、人格特质“英雄”

哥利兹监狱

监狱的构造与1章中完全相同，只是会有新的宝箱。在不归正门场景中可以获得1册龙刃器之书，在门口处会有1只魔像，其攻击方式与之前的石像类敌人相似，攻击力较高，建议对付它时演奏增加防御的“B.A.N.D”乐曲。打完魔像后来到第一收监区，这个区域的宝箱中有1个人格特质，搜刮完宝箱后从东南侧出口来到地下收监室。这里的杂兵中比较麻烦的只有攻高血厚的帝国重甲兵，遇见的话要优先解决。在前往剧情点的必经之路上会有2个骑士机兵，不过这些大家伙仅仅是血厚而已，将它们打入崩解状态后会好对付很多。来到地下收监区下方的剧情点，之后会进入记忆图书馆进行与艾特&约阿希姆的BOSS战，将BOSS解决后自动回到马尔加。

BOSS战：艾特&约阿希姆

虽说敌方有2人，但仅仅需要打败约阿希姆便可。约阿希姆的攻击以近战为主，但是会高速的瞬间移动，并且会使我方进入混乱状态，在血量较低时还会释放大范围的魔法攻击，其召唤的魔物一段时间后便会消失，大可不用理会。需要注意的是，在一旁的艾特虽然不用击倒，但也会进行大范围的攻击，需要注意躲避。此战请保证队伍中有雾香以确保充足的回复，可以选择提升防御的“B.A.N.D”乐曲来保证队友的安全，之后慢慢将约阿希姆磨死便可。

宝箱			
第一收监区	人格特质“任性”、冥龙谱	地下收监区	强健饮料、冰龙的吐息

海楼都市马尔加

首先来到王城触发剧情，之后再前往“海猫亭”，剧情过后玛丽安成为同伴。之后前往埃尔莫亚森林最深处的固劳可士瀑布，之后需要打倒1只格伦戴尔。这只龙其实很弱，弱点是雷属性，多多利用属性攻击可以迅速将其解决。之后回到马尔加触发剧情，剧情过后前往库拉伐尔平原，在这之前可以先完成琳娜与玛丽安的“M.O.E.S”对话以及其他支线剧情。

库拉伐尔平原

这里的帝国兵相较之前遇到的实力有所提高，正好可以拿他们提升一下等级。来到安宁荒野的中间区域进入与杰斯特的BOSS战，战胜它后触发剧情。在剧情结束后徒步走回马尔加，途中的敌人全部为帝国的敌人，还会有一些大型敌人，不想耗费时间的话尽量避开他们吧。返回城镇后触发剧情，桑妮雅会成为龙奏骑士，同时获得人格特质“黄金雷击姬”，之后进入与特里修拉的BOSS战，将其击破后发生剧情，剧情过后追加新“B.A.N.D”演奏曲“微笑之树”，悠玛获得人格特质“超越力量的意念”。

BOSS战：杰斯特

杰斯特的攻击间隙比之前遇到时更短，攻击速度与频率也大大提升，在HP低于一定程度时会觉醒，此时会丢出伤害极高并具有追踪效果的黑暗球，并带有一定时间的霸体效果，此时玩家只需专心回复便可。对付他可以变身后进行输出，之后使用防御力提升“B.A.N.D”曲开始慢慢磨他血，注意保护好雾香这样的回复型队友，打法沉稳的话很快便能将其解决。

BOSS战：特里修拉

起初BOSS的招式与第一战时基本无变化，但伤害要高出不少，在其HP低于一定程度时会突然飞到桥的另一边然后进行远距离的火焰喷吐攻击，此时应当注意回避，在其HP较低时攻击频率也会上升，要注意好回复生命值并且及时救活倒下的队友。BOSS的弱点是水属性，利用悠玛在武器上附加水属性的原力技来对付它更为轻松。

5章 悖叛神剧

海楼都市马尔加

从本章开始煌龙会觉醒真正的力量，不仅战斗力更进一步，也不会进入暴走状态了。剧情之后需要经由库拉伐尔平原渴望荒野东南方向出口前往夏力昂海岸，在这之前可以先在城中完成亚格南与玛丽安的“M.O.E.S”对话。

夏力昂海岸

依然是由2个场景组成的地区，这里有着之前地区中没有的全新敌人及采集素材，因此搜刮一番是必须的。第1个场景月光海岸东北角

的宝箱里有一个人格特质，之后从东南侧的出口来到第 2 个场景星光沙滩，在场景中央的剧情点触发剧情，之后整个场景都会变成战斗区域，玩家要应对源源不断袭来的帝国士兵，不过他们都不算强，将所有士兵打倒后触发剧情，之后从这个场景东南方向的出口前往珊瑚洞窟，不过可以先在出口旁的营地处进行存档与补给。

宝箱			
月光海岸	人格特质“绅士风范”	星光沙滩	陆龙谱、运动西打

珊瑚洞窟

这个地区有 3 个场景组成，出现的敌人也并不强。第一个场景沉睡珊瑚域左半部分的场景需要从第 3 个场景西南侧的出口到达，在沉睡珊瑚域中有 1 个探索点可以获得 1 册龙刃器之书。从沉睡珊瑚域东北侧出口来到潮音洞，再从潮音洞西北侧出口来到汐水洞，在该场景西北角的宝箱中有一个人格特质，搜刮完这里的道具后，来到场景下方的剧情点触发剧情后会进入与雷斯提的 BOSS 战，战胜后自动回到马尔加。

BOSS战：雷斯提

雷斯提也属于攻击迅速，行动敏捷，并且连击伤害高的 BOSS。由于悠玛觉醒了煌龙第二形态，在这里可以先以悠玛以外的角色为中心发动“B.A.N.D”演奏，在 BPM 槽耗到一半时变身为煌龙，这样在 BPM 槽耗光时便能发动大威力的“D 之合奏”了，在多重 Buff 以及强大的煌龙面前 BOSS 很快便可以被解决。

宝箱			
沉睡珊瑚域	玛那喷雾、海龙谱	潮音洞	玛那祝福
汐水洞	反应力苹果、人格特质“梦想家”		

海楼都市马尔加

前往王城的剧情点触发剧情，之后桑妮雅获得人格特质“挂念父亲”，雷斯提加入成为同伴。之后需要从库拉伐尔平原安宁荒野西北出口前往兀鲁朵沙漠，在这之前可以先完成桑妮雅与雷斯提的“M.O.E.S”对话以及一些支线剧情和委托，顺便提升一下队伍实力。

兀鲁朵沙漠

由 3 个场景构成的地区，在第 1 个场景古代墓碑东北方向的宝箱里有一个人格特质，来到古代墓碑地图东北处的剧情点触发剧情，之后需要返回库拉伐尔平原，并从安宁荒野东南侧出口经由失落庭园前往灵峰古蓝歇尔，古代墓碑西北侧通下第 2 个场景的出口处有一只高等级的骑士机兵把守，以正常流程中的角色等级是难以挑战的，因此其它场景可以之后再来搜刮。

宝箱	
古代墓碑	鲜血利爪、人格特质“天才”

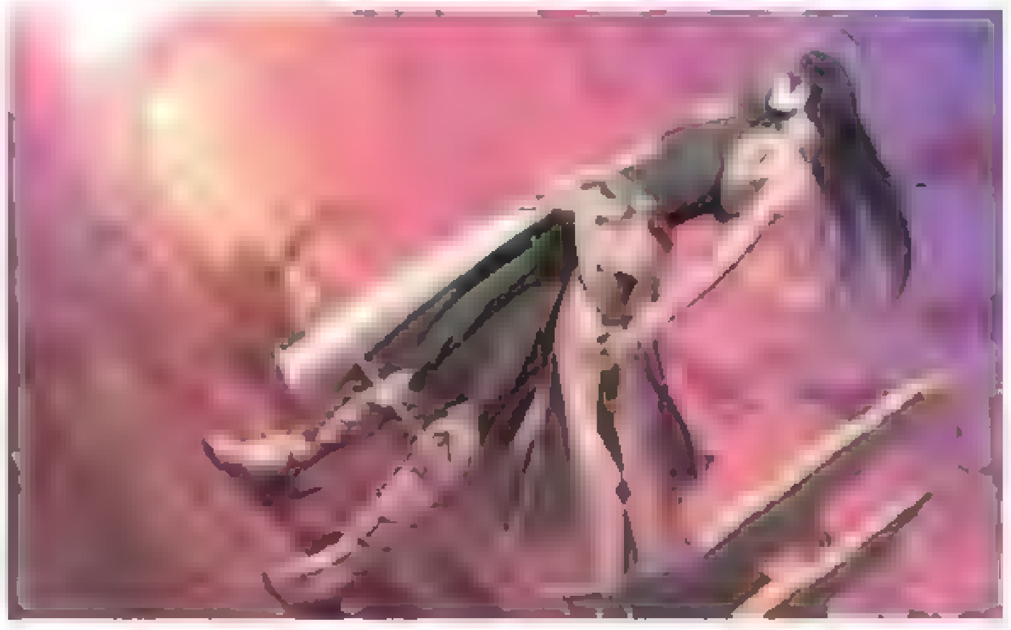
灵峰古蓝歇尔

进入之后发生剧情，雾香获得人格特质“龙魂天线”。目前只能探索灵峰的第 1 个场景，在第 1 个场景西北侧角落里的宝箱中有 1 个人格特质，不过在那里有一只高等级奇美拉把守，需要注意躲避。之后从该场景东南角的出口前往罗构斯冰穴遗迹，由于之后要进行 BOSS 战，因此可以先在地图下方营火处进行补给与存档。

宝箱	
巨像长眠银岭	魔力苹果、人格特质“恶意”

罗构斯冰穴遗迹

可以先在第 1 个场景苍蓝洞窟搜刮一下宝箱与素材，这里的敌人在队伍成员平均等级 35 级左右便可以碾压。在苍蓝洞窟场景左侧的宝箱中有 1 个人格特质，右下角的发光处可以收集到 1 册龙刃器之书。之后来到苍蓝洞窟东北侧出口处触发剧情，之后琳娜获得人格特质“遗迹爱好者”。之后从打开的门进入，剧情过后进入与基那斯的 BOSS 战，击破之后触发剧情，之后进入与毒龙的 BOSS 战。打完 BOSS 后需要返回兀鲁朵沙漠，在这之前建议先回城补给一下，顺便完成雾香的“M.O.E.S”对话。



BOSS战：基那斯

基那斯的攻击频率比之前更高，而且会使用强力的多段连斩，因此必须时刻注意队友的血量。由于其行动速度较快，对付他可以在演奏增强防御力的“B.A.N.D”乐曲后，利用变身后的范围攻击对其造成伤害，一般一轮变身的输出再加上最后“D 之合奏”的伤害足以将他解决，注意节省补给用的道具以应对下一场 BOSS 战。

BOSS战：毒龙

BOSS 本身不是很强，注意其放出的龙卷风以及风属性吐息即可。由于经历了上一场 BOSS 战，开战后记得将队伍成员的状态都补满，之后用老办法“B.A.N.D”加变身可以迅速将其解决。

宝箱	
苍蓝洞窟	巨人铁拳、人格特质“偶像”

兀鲁朵沙漠

前往之前触发剧情的地点再次触发剧情，之后会进入与“皇女三本枪”之一的昆古尼尔的 BOSS 战，在这之前最好先把 BPM 槽积蓄满，击败昆古尼尔后发生剧情，之后本章结束。

BOSS战：昆古尼尔

实力强劲的BOSS，而且血很厚，对付它要作好持久战的准备。BOSS身体周围会带有电流，如果要对其近战的话则会持续受到伤害。BOSS会在场景中放置很多带电区域，如果触碰便会受到伤害，此外BOSS还会使用大范围的高威力雷击，很容易一击将残血队友打至战斗不能。在对付它时需要让队友采用回复优先的战术，并演奏增加防御的“B.A.N.D”乐曲，让主角变身后持续输出伤害，注意如果队友状态不佳，必须及时切回人形并帮助队友回复。由于BOSS的HP较高，所以一般需要2次变形才能将其打败，注意准备好充足的MP回复药用于补给。

6章 绝对强者狂想曲

海楼都市马尔加

剧情过后可以先进行与琳娜、雷斯提以及玛丽安三人的“M.O.E.S”对话，之后可以先完成一些委托，顺便提升一下队伍的实力。本章开始需要重点练一下亚格南与雷斯提，因为在第7章会有只有他们2人参与的战斗。在做好充分的准备之后，前往库拉伐尔平原的渴望荒野场景右侧的剧情点，之后需要讨伐1只蝎尾狮，敌人虽然体型巨大，但攻击缓慢，而且伤害并不是很高，只需慢慢将其磨死便可。之后由之前的路线前往灵峰古蓝歇尔。

灵峰古蓝歇尔～罗构斯冰穴遗迹

进入后触发剧情，玛丽安获得人格特质“纯真女孩”。走到营火附近时会发生剧情，之后要打1只突击暴力猿，火属性是其弱点，打法与打其他大型怪物一样，注意回避其攻击便能轻松将其解决。打倒敌人后会发生雪崩事件，之后桑妮雅暂时离队并且获得人格特质“被掳走的公主”。之后由于前往巨人长眠银岭上侧出口的道路被封死，只能先从右侧出口前往罗构斯冰穴遗迹。进入遗迹后前往苍蓝洞窟西北侧出口处发生剧情，在门打开后由出口前往寒风间道。这里的新敌人无影怨灵完全抵御物理攻击，需要用魔法来招呼它们。在寒风间道西北方向的宝箱中有1个人格特质，搜刮完这里后从该场景北侧出口前往狼山道。狼山道西北角的宝箱中有1个人格特质，搜刮完这里后再由西北角出口来到灵峰的白银山顶。从白银山顶西北出口处来到古城的舞蹈剧场，之后进入与杰斯特的BOSS战。BOSS战结束后发生剧情，雷斯提获得人格特质“宠妹妹”，剧情过后自动返回马尔加。

BOSS战：杰斯特

杰斯特前期的攻击方式和以前并没有太大变化，将其HP削减到一定程度后依然会发动爆气，之后还会使用名为“十字火炮”的大范围火焰攻击。对付他时建议在前期保存实力，在他进入爆气模式后在进行变身外加“B.A.N.D”演奏以争取最大化输出，总体来说并不难对付。

宝箱			
寒风间道	玛那恢复剂、人格特质“不可思议的少女”		
狼山道	人格特质“男孩子气”、万能药	白银山顶	空龙谱

海楼都市马尔加～珊瑚洞窟

首先前往“海猫亭”触发剧情，之后悠玛获得人格特质“煌龙的喜悦”。之后需要前往王城触发剧情，在这之前可以先进行雾香、桑妮雅以及亚格南3人的“M.O.E.S”对话。王城的剧情过后，需要前往珊瑚洞窟的沉睡珊瑚域的剧情点，之后触发BOSS二连战，在出发前可以先提升一下队伍的实力，并且准备好足够的消费道具。到达指定地点后首先对阵帝国皇女以及碧翠丝，之后会对阵“帝国双剑”之一的水天剑神卡利邦。击败卡利邦后发生剧情，之后本章结束。

BOSS战：爱克雪拉&碧翠丝

本战同时要面对2个BOSS，皇女爱克雪拉虽然血量较少，攻击频率也较低，但会格挡玩家的攻击。而碧翠丝则和以前一样攻击十分迅猛，虽然她血量稍厚，但因为威胁较大所以应当优先集火解决。由于接下来还有一场BOSS战，所以本场战斗需要留存一点BPM槽，可以用回复为主的保守战术慢慢磨死她们。

BOSS战：卡利邦

比较麻烦的BOSS，血厚攻高的典范。平时会飞在空中，转圈甩尾以及喷射水枪威力都非常大，等级不够的角色时常会被一击致命。此外，BOSS还会释放出减缓我方行动速度的范围立场，十分烦人。对付它还是用老办法变身以及演奏增加防御的“B.A.N.D”曲目，之后慢慢磨它血，依靠“D之合奏”可以打出大伤害，BOSS的弱点为火属性，让亚格南上场用火魔法进行输出也是不错的选择。

7章 妖精们的哀歌

海楼都市马尔加

剧情过后悠玛获得人格特质“煌龙骑士”，开始自由行动后可以先进行各角色的“M.O.E.S”对话。之后可以先练一练亚格南与雷斯提的等级，不然之后可能会陷入苦战。作好准备后便可以前往库拉伐尔平原的失落庭园，在失落庭园中间的剧情点触发剧情，之后进入与基那斯的BOSS战。击败基那斯后发生剧情，之后返回库拉伐尔平原，经由安宁荒野前往兀鲁朵沙漠。

BOSS战：基那斯

基那斯的招式和之前并未有太大变化，攻击力有所提升，当然他的HP也比之前要多。对付他依然用变身即可，不过由于血量的关系，可能需要变身2次才能将其击倒，在其咏唱时是将他打至崩解状态的好时机，可以多加利用。

兀鲁朵沙漠

之前挡路的敌人已经不见了，直接由第1个场景西北侧出口来到第2个场景边际堰堤，搜刮完这里的道具后从西南侧出口前往恩泽绿洲。在恩泽绿洲中央营地处触发剧情，之后选择在这里扎营休息一晚。剧情过后返回边际堰堤，在地图上方剧情点发生剧情，之后前往库拉伐尔平原的渴望荒野，来到地图中央的剧情点后触发剧情，之后需要与4个帝国兵以及1只帝龙战斗，优先将帝国兵解决，然后慢慢将帝龙磨死便可。强制战斗结束后徒步返回马尔加，途中会触发剧情，琳娜获得人格特质“忠义羁绊”。此时沿途的敌人再次全部变为帝国兵，正好可以拿来练练级，提升一下队伍的实力。

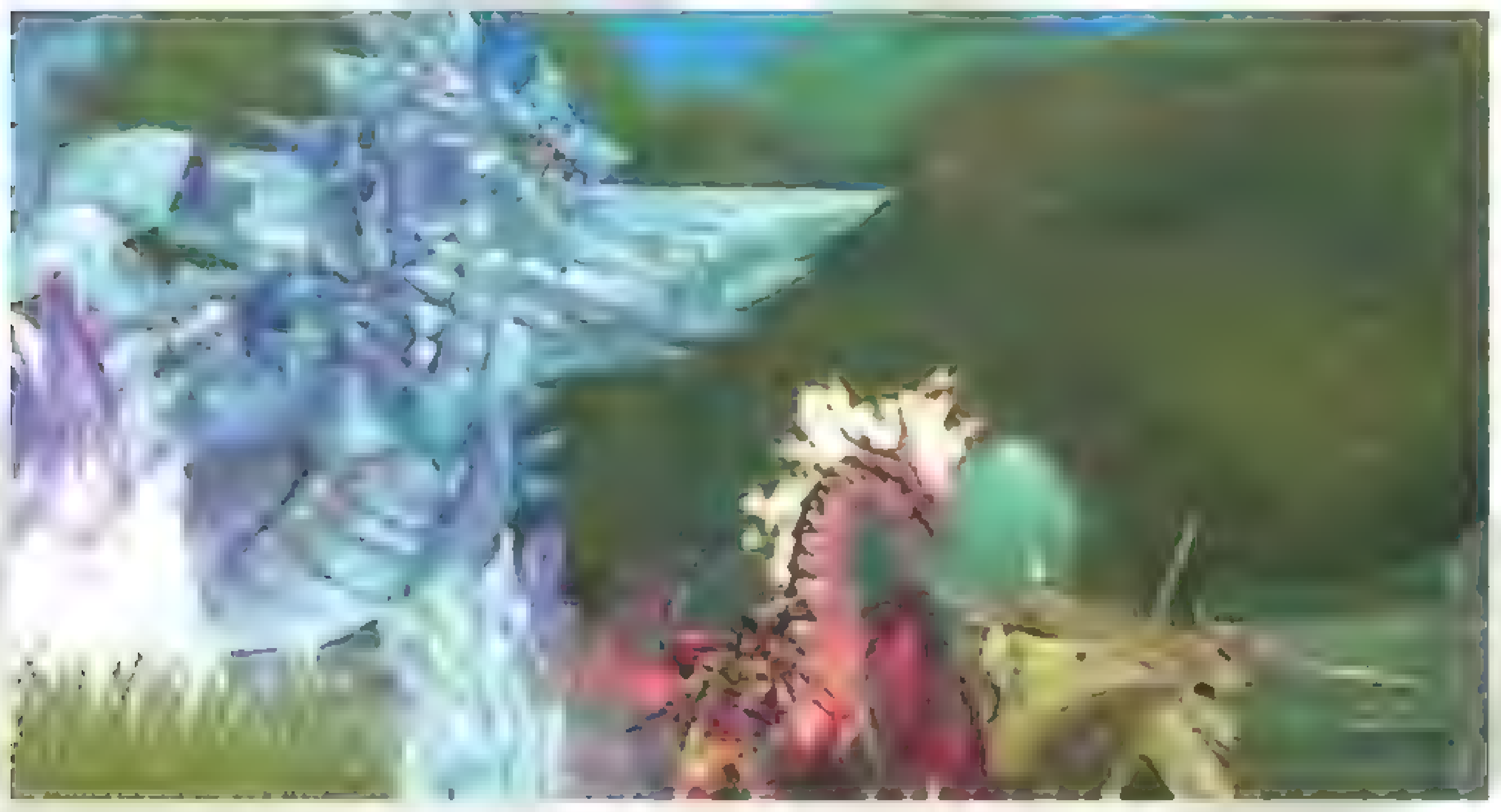
宝箱			
边际堰堤	妖魔符咒、治愈祝福	恩泽绿洲	清新瓶

海楼都市马尔加～兀鲁朵沙漠

回到马尔加后发生剧情，之后会追加新的圣印歌“雪华之滴”，雾香获得人格特质“守护生命”。剧情过后再次前往兀鲁朵沙漠，在边际堰堤北部出口处发生剧情，亚格南获得人格特质“热情的战斧”，雷斯提获得人格特质“冷静的战枪”。随后会进入强制战斗，我方成员只有雷斯提与亚格南2人，但是一共要打3波帝国兵，其中有大型敌人暗影机兵，没有提前练过这2人的话这里会陷入苦战。战斗结束后会切换为另外4人，自动进入葛拉尔城塞遗址。

葛拉尔城塞遗址

要塞共有4个场景组成，有城郭第一层左右出口的回廊都可以到达BOSS所在的城郭第二层，在守护回廊西南角的宝箱与骑士回廊场景中央的宝箱里各有1个人格特质。这里的敌人大部分为各种高等级的帝国兵，还有一些大型敌人，不过我方队伍等级高的话应该不难对付。来到城郭第二层后发生剧情，之后由该场景上方的出口进入梅吉乌士大圣堂。剧情过后会进入与丹斯列夫的BOSS战，战胜它后发生剧情，玛丽安获得人格特质“玛丽安的意志”，之后便直接进入与盖奥尔格的BOSS战。

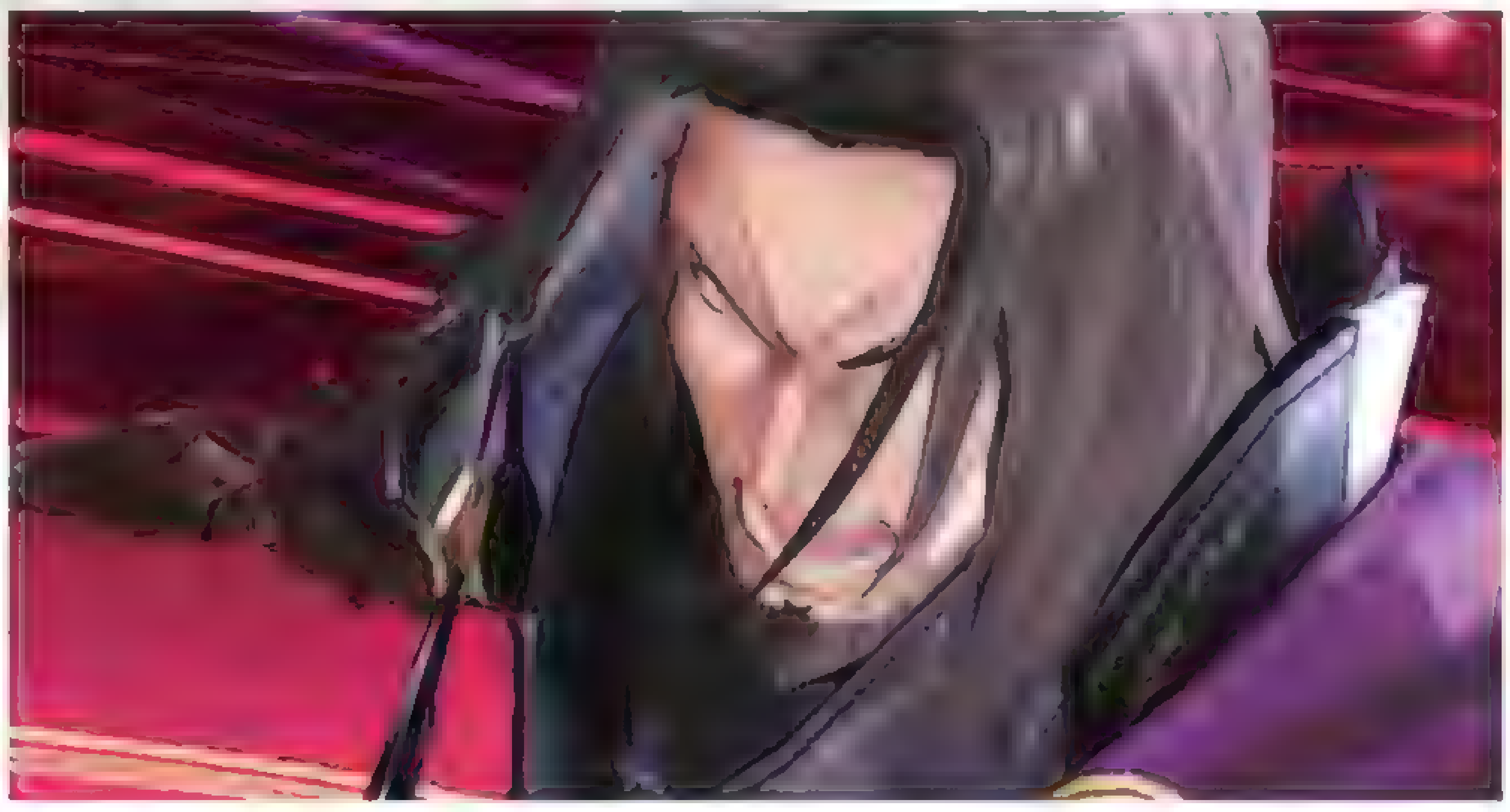


BOSS战：丹斯列夫

强大的巨龙型BOSS，360度的回转火焰攻击以及咏唱后的震地攻击威胁较大。对付它最好是用光属性攻击，当然直接变身给予其高输出也是不错的选择，一般2次变身便可解决它。不过由于之后还有1场BOSS战，所以建议玩家在对付它时保留一定的实力。

BOSS战：盖奥尔格

该奥尔格并没有想象中的那么强，其招式大部分为咏唱后的攻击，一般都比较好躲避，不过被打到的话还是很疼的。他的部分攻击还会使角色进入沉默状态，注意及时用道具解除。对付他依然用老办法“龙装变化”便可，由于是本章最后一战，所以丝毫不用吝惜回复道具，尽全力打倒他便可。



8章 七色光辉协奏曲

海楼都市马尔加～沉睡谷

剧情过后可以照惯例进行与各角色的“M.O.E.S”对话，本章追加的支线剧情以及支线任务也可以在此时完成。由于之后便是几场BOSS战，在此时将队伍的等级提升到60级左右比较稳妥。作好完全准备后，便可以前往沉睡谷了。来到沉睡谷腐朽教堂遗址中央的剧情点，剧情过后便是与杰斯特的BOSS战。战胜他后杰斯特会变身为魔装龙王格雷厄姆，将其击破后调查场景中央的龙命剑，剧情过后悠玛离队。之后按原路离开本场景，发生剧情后自动返回马尔加。

BOSS战：杰斯特

杰斯特的招式与之前有所不同，注意防御他的多段攻击，而冲击波看准方向回避便可。在他觉醒后要注意防御以及回复，变身后对付他并不是很困难。

BOSS战：魔装龙王格雷厄姆

BOSS的招式十分霸道，不仅范围大而且伤害高，对光属性攻击具有抗性。咏唱后的崩地攻击以及自下而上的激光扫射威胁较大，其他招式比如在地上扫出火焰还有冲击波等还是比较好回避的。BOSS的血还是比较厚的，开启增加防御的“B.A.N.D”演奏之后变身对其猛攻是不二之选。

海楼都市马尔加～库拉伐尔平原

剧情过后悠玛获得人格特质“辉煌明星”，开始自由行动后前往马尔加街道中的多个剧情点触发剧情，与桑尼雅对话后桑尼雅获得人格特质“白鹤姬骑士”，与雾香对话后雾香获得人格特质“牡丹姬巫女”。全部对话完毕后前往库拉伐尔平原的失落庭园，此时其他地区的敌人配置会有所变化，需要注意。来到失落庭园后，前往场景西北侧的剧情点触发剧情，之后调查门处的剧情点触发剧情，随后再次调查剧情点便会进入最终的 BOSS 二连战，击破最终 BOSS 后便可以欣赏结局了，满足好感度的角色会在最后追加该角色相关的结局剧情。

BOSS战：盖奥尔格

BOSS 招式与之前的变化不大，血量变厚并且多了回复技能，但依然很好对付，但是需要注意留存 BPM 槽以及各类回复道具，以便应对之后的最终 BOSS 战。

最终BOSS战：魔枪神龙札博德

最终 BOSS 不仅体型巨大，各种招式的判定范围也十分霸道。其最主要的攻击方式便是双爪的横扫攻击，以及从地底召唤出的黑暗气流攻击，这两招可以利用格挡来减轻伤害。比较有威胁的招式是钻地后从地上钻出的突刺攻击，以及咏唱后的雷击。BOSS 的弱点是光属性，对付最终 BOSS 可以先控制悠玛利用光属性攻击输出，在其血量低于一半时用变身加上“B.A.N.D”演奏全力输出，如果有状态加成的道具也可以一并用上，争取在最快的时间内解决它。

通关后要素

读取通关后存档会回到最终战前的状态，之后可以继续刷角色好感度以及完成支线委托。此外，游戏中会追加最后一首“B.A.N.D”演奏曲“母星的祈祷”以及各角色结局中获得的人格特质，还会解锁技能断片“追忆龙装变化”以及“惟一无二”的设计图，魔法书迷宫也会解锁到 100 级。而在之前剧情 BOSS 战的地点还会追加隐藏 BOSS，击倒它们可以获得每个角色的最终音律。

奖杯相关

本作的白金难度并不是很高，最大的原因在于所有的奖杯均可以在一周目内获得，各角色专属结局的达成也只需要玩家将角色好感度提升到最高后再打 1 遍最终 BOSS 便可。建议玩家可以先以主线流程为主，在流程中穿插着做一些支线任务，并顺便培养与各个角色的好感度，争取在主线结束时可以触发与 1 名角色的专属结局。在通关后可以先把各地的隐藏 BOSS 都打了，以解锁游戏中惟一一个金杯。之后便可以开始较为枯燥的刷素材以及完成委托的过程，在这过程之中可以顺便提升角色的等级以及培养角色的好感度。角色专属结局的奖杯可以在玩家将各角色的好感度刷到最高后再集中解锁。至于其它零碎的奖杯，相信在玩家将 1 名角色练到 100 级的过程中都会解锁得差不多了。

奖杯名称	属性	解锁条件
光明之响	白金	取得了所有的奖杯。
马尔加的万事通	铜杯	完成了 10 次委托。
马尔加的老行家	铜杯	完成了 50 次委托。
亚尔夫海姆的探索者	银杯	收集了 200 种素材。
踏遍全岛！	铜杯	走过了所有的地图。
炼金爱好者	铜杯	精炼了 50 种道具、技能断片。
伟大的精炼	铜杯	精炼了稀有的技能断片。
调音常客	铜杯	在调音店进行了 50 次音律调整。
回响于世上的旋律	铜杯	收集了所有的音律。
龙奏巨匠	铜杯	某种音律升到了最高位阶。
玩偶收藏家	银杯	收集了 100 种玩偶。
阿斯托利亚的骑士	铜杯	第一次在战斗胜利。
龙奏骑士猛进！	铜杯	打倒了 500 隻魔物。
龙奏骑士奋起！	铜杯	打倒了 1000 只魔物。
龙奏骑士觉醒！	银杯	打倒了 2000 只魔物。
命中数制造机	银杯	命中数达到了 99 次。
B.A.N.D 成员	铜杯	第一次使用了 B.A.N.D。
我们都是主奏！	铜杯	让所有角色担任过主奏并进行了 B.A.N.D。
龙魂继承者	铜杯	第一次进行了龙装变化。
龙啊，镇静下来吧	铜杯	安抚了失控的龙。
Trance Form LIVE	银杯	进行龙装变化并战胜的次数超过了 100 次。
神速指挥家	铜杯	发生了 10 次优势遇敌。
进击的旋律	铜杯	未受伤害便打赢了战斗。
全休止符	铜杯	有伙伴陷入无法战斗状态的情况下打赢了战斗。
虎背龙腰	银杯	伙伴任一人达到了等级 100。
崩解首击	铜杯	第一次使敌人崩解了。
崩解节拍音	银杯	使正在格挡的敌人崩解了 30 次。
崩解环场音	银杯	使正在咏唱的敌人崩解了 30 次。
共鸣强音	铜杯	发生了 30 次共鸣。
原力技混合曲	铜杯	使用了 100 次原力技。
盯上了你	铜杯	打倒了稀有的怪物。
献给宿敌的镇魂曲	金杯	打倒了亚尔夫海姆各地的强敌。
月下序曲	铜杯	通过了第 1 章。
龙奏骑士练习曲	铜杯	通过了第 2 章。
灵魂追想曲	铜杯	通过了第 3 章。
金色回响奏鸣曲	铜杯	通过了第 4 章。
悖叛神剧	铜杯	通过了第 5 章。
绝对强者狂想曲	铜杯	通过了第 6 章。
妖精们的哀歌	铜杯	通过了第 7 章。
七色光辉协奏曲	银杯	通过了第 8 章。
所谓的恋爱	银杯	达成了“雾香”结局。
高贵的情侣	银杯	达成了“桑妮雅”结局。
请多指教啦伙伴	银杯	达成了“亚格南”结局。
拯救人们的战斗	银杯	达成了“雷斯提”结局。
彼此的幸福	银杯	达成了“玛丽安”结局。
姐姐的教育	银杯	达成了“琳娜”结局。
两人独处的对话	铜杯	第一次引发了夜晚事件。
初次约会	铜杯	第一次约会了。
和气融融	铜杯	取得了 20 个人格特质。
知彼知己	银杯	取得了 100 个人格特质。

多边共享 Fun Factory

天才的神话——《天蝎》

■本剧宣传海报。

生于1975年的沃特·奥布莱恩号称自己有着190以上的智商，可谓聪明过人，他在1988年创造了天蝎电脑服务公司，很快事业就蒸蒸日上，而且也在圈子中闯出了响亮的名声。而在2014年，他的名字终于开始被整个大众社会所知，但原因却不是因为他自己促成了什么大事，而是他的生活经历，成为了一部电视剧的灵感，那部电视剧就是《天蝎》，而里面的主人公，自然也叫做沃特·奥布莱恩。

鉴于影视作品难免有夸张之处，我们很难想象在这部剧里面描述的情况都是沃特·奥布莱恩的亲身经历，包括开着豪车和飞行中的客机并行并且传输数据，亲身进入战场拯救被俘虏的士兵还顺便跟敌方士兵交手等等，但毫无疑问，这部影片还是很好地塑造了一个依靠智力来破除困境的英雄角色，他甚至并非是福尔摩斯那种有着神鬼莫测思维的神探，而是一个更脚踏实地的高智商角色，能够进行非常大胆而超越常人想象的思考，却似乎根本参不透人情世故。

所以在这个故事里，沃特并非孤军奋战，他有着一个自己组建的团队，包括精通行为分析但是有着赌瘾问题的托比，能够如同计算机般快速心算却有着洁癖而且内心柔弱的希尔维斯特和精通机械知识却有着建立感情沟通障碍的乐乐，这四个各有专长，智商加起来能够轻松超过600以上的天才却几乎赚不够钱来付房租电费，其问题的根本就是因为他们在性格上都各有缺陷，让他们成为了社会的边缘人。

▲Elyes Gabel在本剧中扮演的沃特·奥布莱恩，造型虽然宅味十足，但长期穿着一件很能晒身材的修身衬衣。

但他们的生活终于还是等来了转机，和沃特有着一段过往历史的国土安全局特工凯布·加洛尔看出了他们的潜力，让他们来处理各种超出常人能力范围外的危机，于是这些天才们不同寻常的思维能力和知识面就派上了用场。而为了让这部其实是拍给普通人看的电视剧不被一段段超出常人理解并且充满技术名词的句子所淹没，这个团队还得到了一个类似润滑剂的存在，那就是单身母亲佩姬，她只是个普通人，却没有几位天才身上的情感缺陷，得以在进行任务时充当团队当中的公关角色，而她的儿子拉尔夫却有着天才的潜质，所以也得以让佩姬能够和整个团队产生情感上的联系。

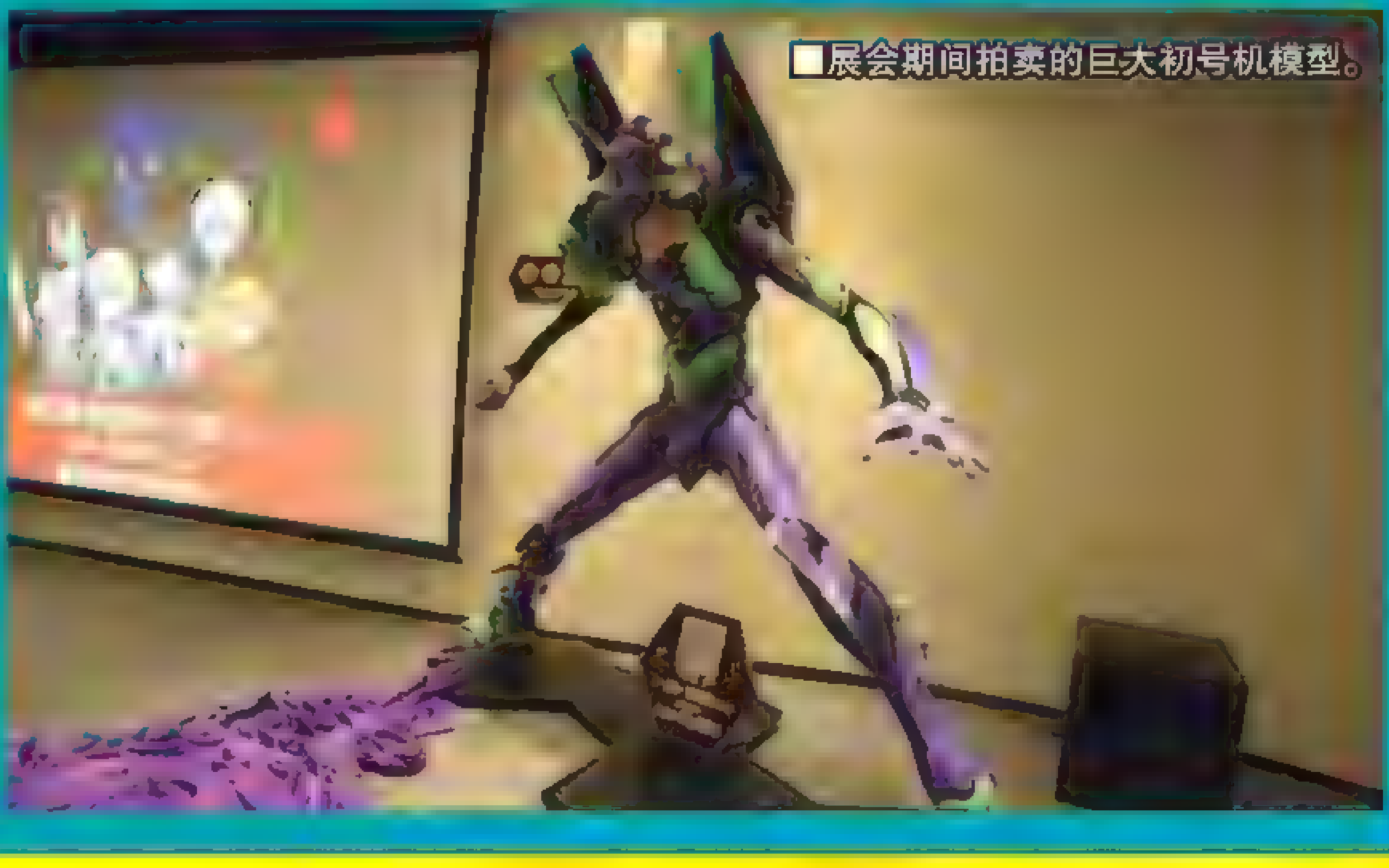
截止笔者我写下这段文字，《天蝎》已经播放了12集，剧情整体表现良好，可是说是近期比较令人满意又不会显得口味过于小众美剧作品，趁着冬歇期即将来临之前和各位读者推荐一下，有兴趣的读者可以趁机赶紧补上进度哦～

“新世纪福音战士大展”于深圳开幕！

宇宙人 提供

2014年12月5日，《新世纪福音战士》的大型主题展EVA EXPO在深圳欢乐海岸OCT创意展示中心开幕。这是继去年11月在上海陆家嘴首次举办之后，第二次在中国国内举行的大型EVA主题展会。展会正式开幕前一天（12月4日），举办方举行了一场新闻预览会，会上邀请了日本EVA版权方GROUND WORKS代表神村小姐，以及中国地区版权总代理、新世纪华创总经理孙剑先生等上台致辞，并揭幕了一台将会在这次展会期间拍卖的初号机模型，以及公开了一段EVA的3DCG短片预览。

这次EVA大展展出了超过1500件日本原版珍稀物品，包括书籍、动画原稿、周边产品等等，场馆内还布置了很多还原原作剧情的场景，让参观者可以置身其中，当然还少不了售卖主题商品的购物区。展会时间为2014年12月5日-2015年1月3日，喜欢EVA的朋友不容错过。


■展会期间拍卖的巨大初号机模型。

独立之光

游戏文化 GAMES CULTURE

独立之光

上一期讲到三郎在上海献出了他的第一次 GameJam 经历，虽然参加 GameJam 的开发者并不一定都是独立游戏开发者，但 GameJam 却是最能体现独立游戏精神的群体活动。有了 GameJam 的预热，让人对接下来的独立游戏节更感期待了，这一期，就让我们跟随三郎的脚步，走进中国的独立游戏节。

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

我的独立游戏节日记（下篇）

2014年10月19日 GDC China，尽是干货

什么是GDC China?

要了解什么是 GDC China，就要先了解什么是 GDC。GDC 全称是 Game Developers Conference，意即游戏开发者大会，始于 1988 年，是由 UBM Tech 举办的全球游戏产业最具规模、最具权威的专业盛会。GDC 每年春天在旧金山举办，是电脑游戏、家用游戏、在线游戏、手机游戏和手持设备游戏的开发者们沟通学习、激发灵感和人际交流的最重要的会议，也是程序员、美术师、制作人、游戏设计师、音效专家、商务决策者和其他与互动游戏研发相关的专业人士汇集一堂，交流经验想法、定义产业未来的重要会议。

简单来说，GDC 就是一个面向电子游戏从业者的业界盛会，这与 TGS、E3、ChinaJoy 等侧重于面向玩家与媒体的展会有很大的不同，这里不会有新品发布，也不会有 Showgirl，有的只是围绕游戏开发的各种专题演讲、学术讲座、圆桌会议与派对聚会。在 GDC 上经常有热门游戏的核心开发人员抖出各种的干货，其内容或是成功经验、或是技术分析、或是研究成果，从开发到运营、从美术到音乐，内容几乎涵盖了整个游戏业界的所有工种。每年的 GDC，都会吸引大量的游戏开发者放下手头的工作，从世界各地奔赴旧金山，在连续的五天里，游走于各大会场，穿梭于绝不重复的各种主题会议，可谓真正是游戏业界的“文山会海”。

而 GDC China，作为 GDC 的一个分支，从 2007 年开始被引入，虽然规模不能与旧金山的主会场相比，但也是国内首屈一指的开发者交流盛会。除了国内的开发者分享开发经验之外，更会将一些 GDC 上的优秀主题讲座带到中国，提供一个与明星开发者近距离交流的机会，例如《波斯王子》创始人 Jordan Mechner（2009）、《最终幻想XI》与《XIV》的主创田中弘道（2010）、《魔兽争霸》与《星际争霸》的监制 Bill Roper（2010）、《愤怒的小鸟》开发者 Peter Vesterback（2010）、《水果忍者》营销总监 Phil Larsen（2011）、《创世纪 Online》与《无尽的任务》的主创 Raph Koster(2012)、早已为国内玩家熟知的陈星汉（2012）和《糖果粉碎传奇》的 Tommy Palm（2013）等，当中有一些还是首次在中国做演讲。而今年则有我非常关注的《纪念碑谷》主设计师 Ken Wong，与《雨血》系列的创始人的梁其伟分享开发经验。

在艰难的选择中启程

与 GDC 一样，为期三天的 GDC China 也会按程序、制作、设计、营销等主题划分为多个分会场，现场也会有少量的展位供商务展示，还有我非常关心的独立游戏展位，因为所有入围游戏的开发者或代表都会来到现场介绍游戏。借独立游戏节的评委资格之便，我拿到的是 GDC China 的 Vip Pass 资格，也就是可以随意进入所有会场，选择太多了也是一种烦恼，因为所有会场都会同时举行活动，是不可能将所有活动都参加的。在到上海之前，我已经将会议日程的 PDF 放入了 iPad，并将感兴趣的讲座特别圈了起来，有冲突之处也只能到现场看情况再作决定了。

▲GDC China 大会议程（局部），这里仅仅是1/6的安排，可见其密集程度。

▲大会地点在上海国际会议中心，就在上海东方明珠的旁边，交通非常方便。是日蓝天白云，三郎我不禁感叹，当一个人能做自己喜欢的事的时候，全世界都会被光环所包围啊（偷笑）！

一大早起来，独立游戏开发者的 QQ 群就开始热闹了，大家相约着碰头的时间地点，当中既有在前两天在 GameJam 上认识的新朋友，也有还没在 GameJam 上露面的老朋友。综合舆情，大家都比较倾向全天的课程《关卡设计与原理》，但与《纪念碑谷》《决战喵星》的分享演讲有冲突，所以我们还是只能维持老策略："到现场看情况"了。而至于营销与商务方面的讲座，则相对较少人选择，这也是可以理解的，毕竟独立开发者还是会优先考虑游戏质素本身而不是销售的方式。

▲第一次走VIP通道，还真是有那么一点优越感。排在我前后的，后来发现原来都是与会的演讲嘉宾。

早上 9 点，进入大会现场，发现独立游戏的展位特别火爆，看到自己有参与挑选出来的游戏都挺受欢迎，那种感觉真棒，相信如果看到这一幕的是展出游戏的开发者本人，那恐怕就更有成就感了。进场后和那些早早就在网上打得火热的来自全国各地的开发者打招呼、换名片算是常规流程。但其实说真的，我挺不适应这种社交场合。虽然在别人的眼中，我是一个能说会道，热情外向的家伙，但实际上我是挺怕交际的，因为自己的记性特别不好，也是脸盲，总担心自己记不住人、说了不该说的话。幸好游戏开发者还是很容易找到共同的话题，将自己喜欢的游戏统统抖出来，总有一款可以聊得很欢的。而且这次我强迫自己和每个新认识的朋友都自拍一张，回来好好整理，这样就不怕脸盲了……但我还是经常因为聊得太兴奋而忘记了。

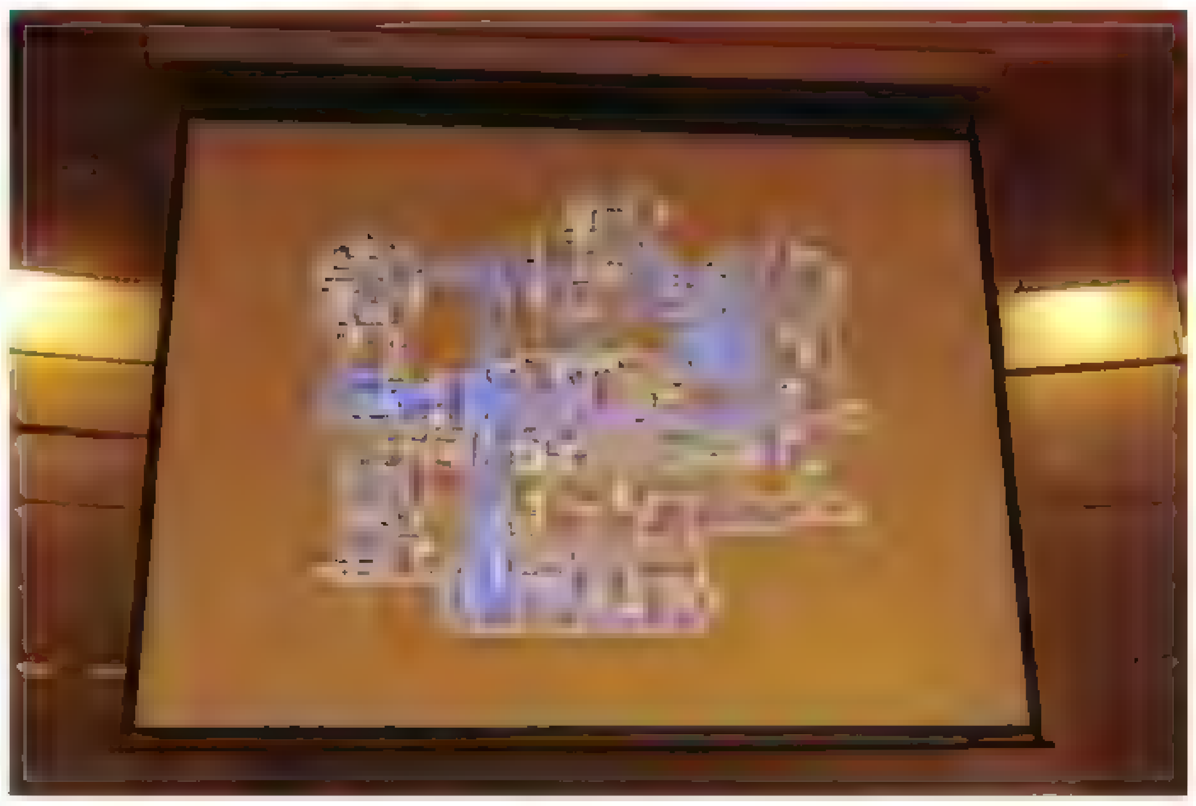
▲开发者们都在展位或默默地看着玩家游戏，或热情地介绍游戏玩法，看他们都在忙乎，今天就先不打扰他们了。

▲收货颇丰的课程。

临近 9 点 30 分，各个会场的会议即将开始，我还是觉得要先去看看《关卡设计与原理》的情况。来都演讲所在之地后翻看场刊资料，我才发现主讲的 Lee Perry、Joel Burgess 大有来头，Lee 是 Epic Games 的主设计师，作品包括《战争机器》、《虚幻竞技场》和《无尽之剑 地牢》等；而 Joel 则是 Bethesda 游戏工作室的资深设计师，擅长关卡设计，他参与的游戏包括：《上古卷轴Ⅳ》、《上古卷轴Ⅴ》、《辐射 3》和《吸血莱恩 2》等。实际上还有一个人临时有事没有来，那就是 Matt Scott，Valve 的动画师、关卡设计师，作品包括《半条命 2》、《求生之路》和《传送门》等，因为无法到达现场，他主讲的部分就由另外两位代劳了。（传闻说是因为他出门必经的机场发现了一个埃博拉感染者，吓得他不敢出门）。

▲聆听顶级大作的开发者传授经验，有种朝圣的感觉。左边是Joel，右边是Lee 。

课程内容相当实用，对关卡设计的原理作了一个很系统的梳理，涵盖了关卡设计的流程、机制、节奏、美术、工具等内容，当中更少不了他们的作品实例。课程用英文讲述，配有中英文版本的同步 PPT，加上我本身就玩过他们的大部分作品，所以尽管我的英文水平很渣，但听下来基本没有困难，倒是觉得现场逐句进行的中文翻译很打断节奏。因为自己也在设计游戏，这个课程给了我很多的启发，不枉此行。



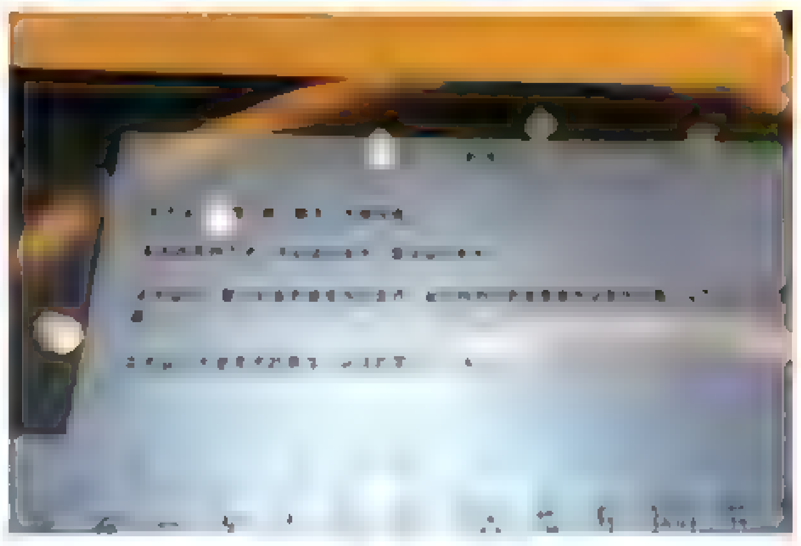
▲现场展示的一个关卡设计原型，设计师在游戏的背后努力，总是超出我们的想象。

早上的课程一直到 12 点才结束，因为收获很大，以致我不得不放弃了《纪念碑谷》的演讲，后来听说那边也是分享了很多干货，包括《纪念碑谷》的开发工具以及新关卡"被遗忘的海岸"剧透——当然，现在你们都可以玩到了。好吧，此事古难全，遗憾也是一种美……也只能这样安慰自己了。

13 点 45 分，午休回来，我决定还是先去听一听国产独立游戏《决战喵星》的经验分享，主讲的是椰岛游戏工作室的 CEO 鲍嵬伟，他在独立游戏圈的内是出了名的愿意分享经验，也很热心地给予开发者帮助，所以开发者们也敬称他为"鲍 Sir"。果然整个分享也是相当有价值，毫无保留地将整个《决战喵星》从策划、迭代、发布到登陆 Xbox One 这整个过程的得失都和盘托出，短短一个小时的分享，对于独立游戏开发者来说却是一个非常好的借鉴。例如"让成员做自己喜欢的事"、"尽快出游戏 demo"，对照起自己这几个月走过的弯路，更是有相见恨晚的感觉。

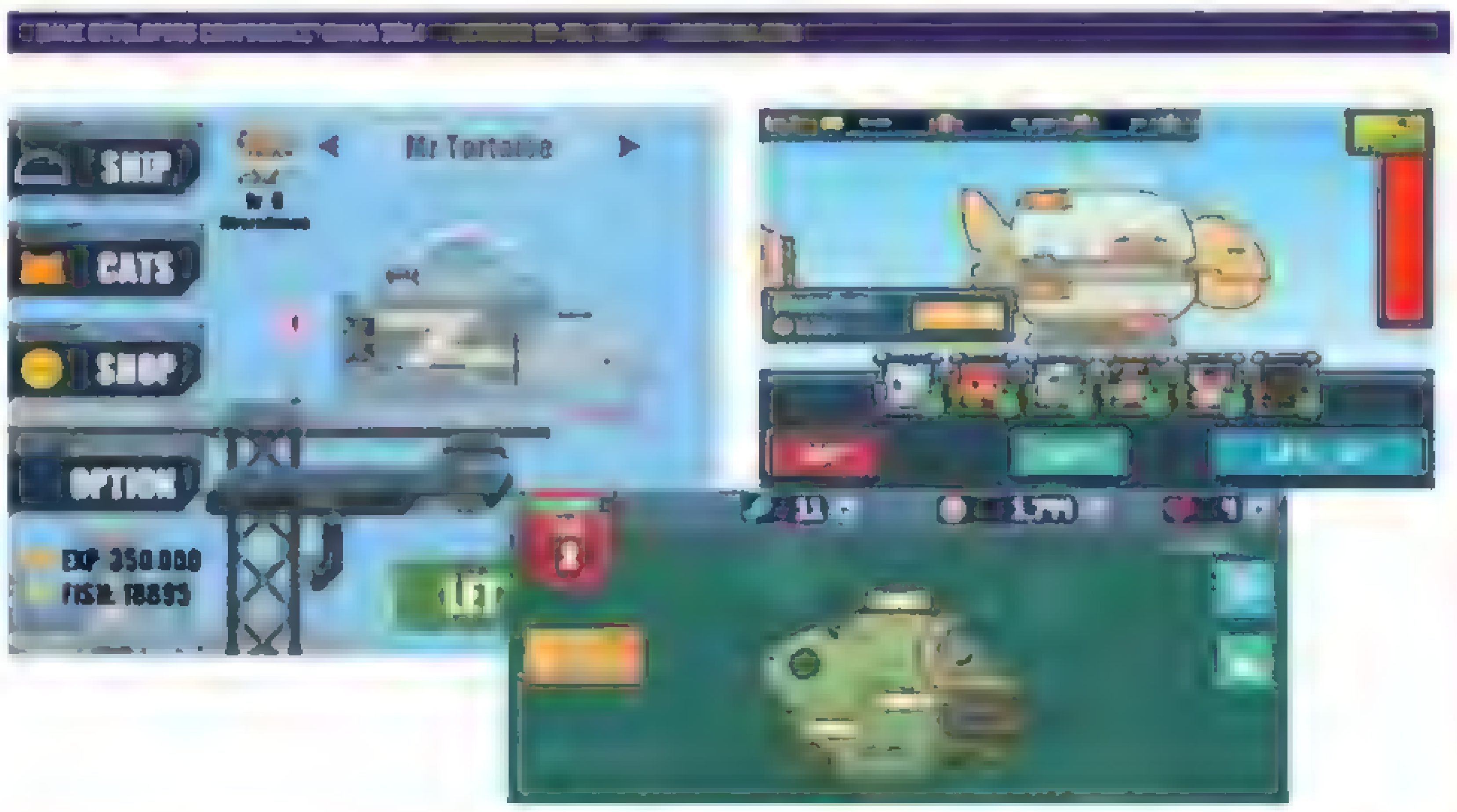
听完鲍 Sir 的分享后，我连忙赶回《关卡设计与原理》的会场，继续当学生做笔记。下午发生了一个插曲，随着课程内容的深入，有点难倒现场的翻译了，好管闲事的我听说《僵尸别动队》的制作人陶文是英语专业，就将他强拉了过来，再加上现场志愿工作者轮番上阵，硬是将这块骨头啃下来了。直到六点，全天的课程才结束，感觉相当的充实。（听说陶文在《游戏·人》第五十六辑上的新栏目"游人心路"写了一篇充满感情的《他人的游戏》，对他游戏经历有兴趣的读者可以不妨读读看哦）

▲椰岛游戏工作室的CEO鲍嵬伟。



▲找到了久违的写笔记的感觉，每一点都是启发。

▲晚上，参加大会的欢迎晚宴，认识了很多媒体朋友，对于他们对独立游戏的关注深感意外与荣幸，感叹有理想的有心人，还是很多的。



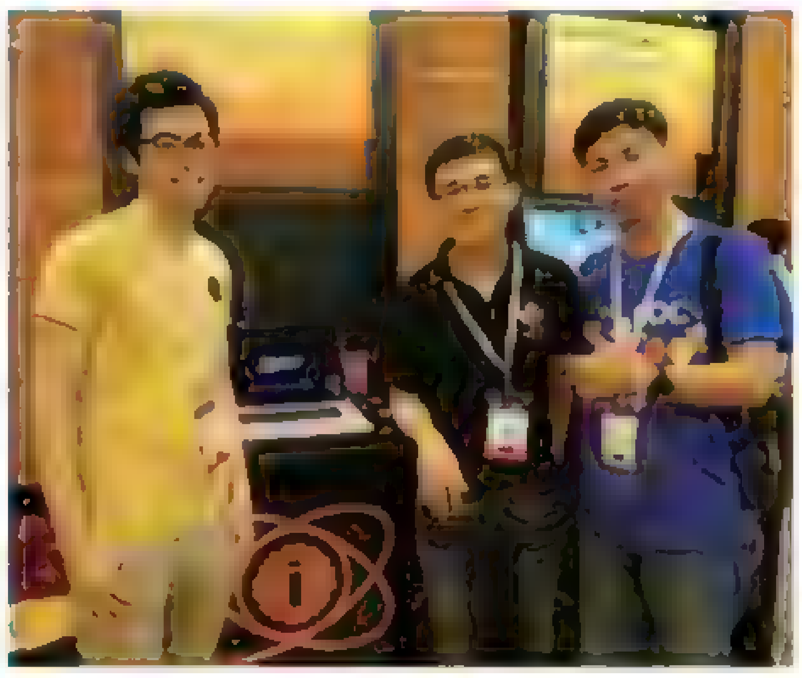
▲现场的这张PPT展示了《决战喵星》在开发过程中的美术演变。

2014年10月20日 独立游戏节，要的就是高潮

我想和独立游戏开发者谈谈

有了昨天的经验，今天的心情就相对轻松了，反正选择困难也经历了，社交困难也顶住了，昨天的新朋友，今天就是老熟人了。今天没有全天教程，我的选择可以更灵活一些，毕竟傍晚的独立游戏节（IGF China）的颁奖典礼才是重点。我希望可以趁白天的时间多和开发者们谈谈，在他们知道我是评委之前。于是我趁着会议的间隙和中午的休息时间，与大奖入围游戏的开发者们聊起来。

《Lurking》



▲左边的两位分别是《Lurking》的两位策划Justin与Dexter。

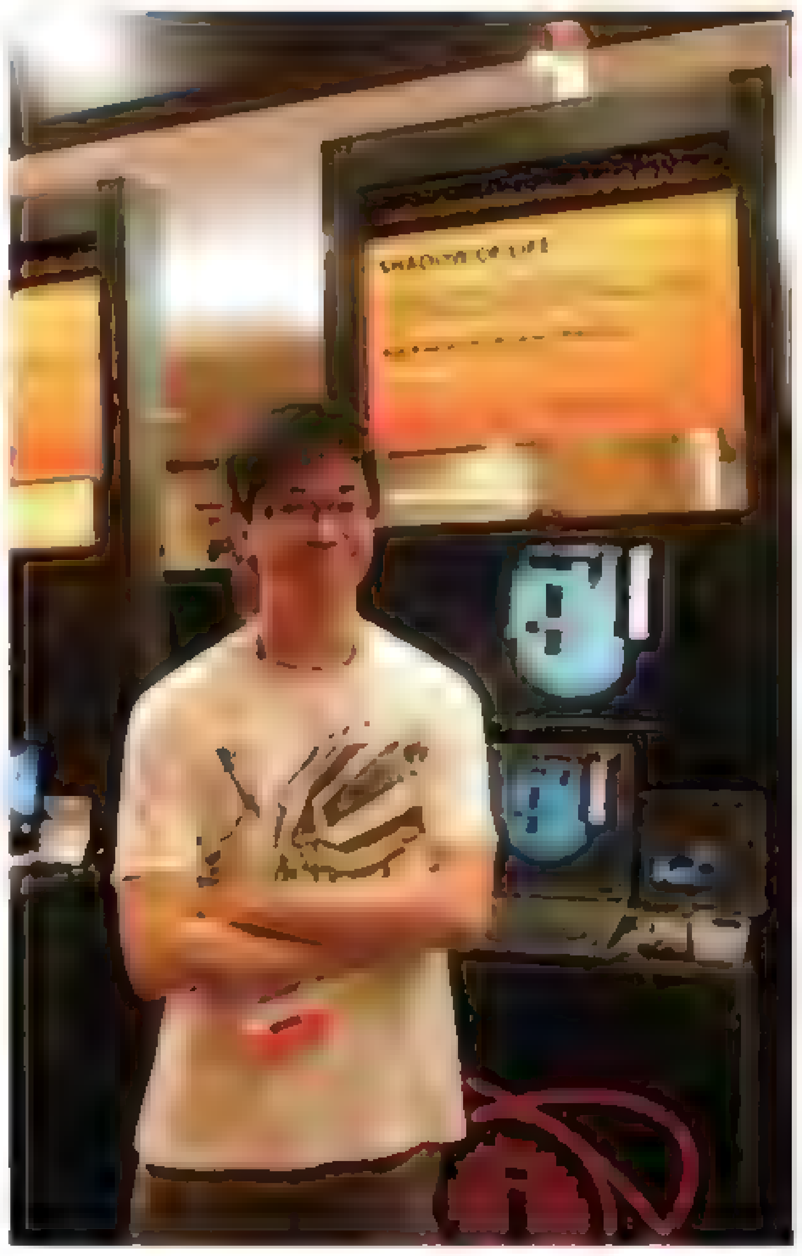
《Lurking》的开发团队是 4 个来自 DigiPen 理工学院新加坡分校的男生，这次来上海的是负责策划的 Justin 和 Dexter，两人都能讲流利的国语。他们花了 3 个月时间制作游戏原型，再用了 3 个月充实游戏内容。期间在尝试了多种玩法后才选定了目前所见的恐怖风格，为此他们还恶补了很多恐怖电影和恐怖游戏以致后来对恐怖产生了免疫。我特别问了游戏中声音范围的判定方法，然后很高兴地发现和先前估计的很接近：他们通过一个球形模拟声音的范围，将声音的大小转换为球形的半径，再计算与其他的形状相交部分从而绘画出游戏画面。

现场试玩的玩家都对游戏的创意赞赏有加，让两位小伙子倍感欣喜。但有点遗憾的是因为游戏是他们的毕业设计，版权属于学校，他们无权对《Lurking》作进一步的商业化设计。为此他们已经成立了自己的公司，计划基于《Lurking》的概念开发新游戏，如果成功的话，会率先登陆 PSN。

《Shadow of Life》

《Shadow of Life》的作者 Colin 是一个来自香港的学生，对于我突然用粤语和他交流，让他感到有点意外，而当得知我来自广州后他就释怀了。我问 Colin 在做这个游戏的时候，是否有参考《无限回廊》等类似的视觉错游戏。他说是在某天晚上放学回家的时候，看到路灯与自己的影子从而得到了启发，并着手做成游戏，后来才知道已经有类似玩法的游戏。

闲聊中，我留意到有一位大姐姐坐在不远处，用一种很特别的眼神望着 Colin，了解之下，原来是他的妈妈（长得也太年轻了）。相比 Colin 的腼腆，难得可以说上粤语的她就显得有点小兴奋了："他小时候很喜欢玩游戏，玩得也比同龄的小孩子要好。我跟他说既然你自己喜欢玩这个，就学这个吧。这次他把游戏投过来也就是想学习一下，没想到竟然入围了。我看他还这么小，还是陪他来一趟吧，但其实我又不懂普通话，一句话都说不上……别人的游戏看上去都好像很厉害啊，他的游戏这么简单，我都想不明白他为什么会入围。"



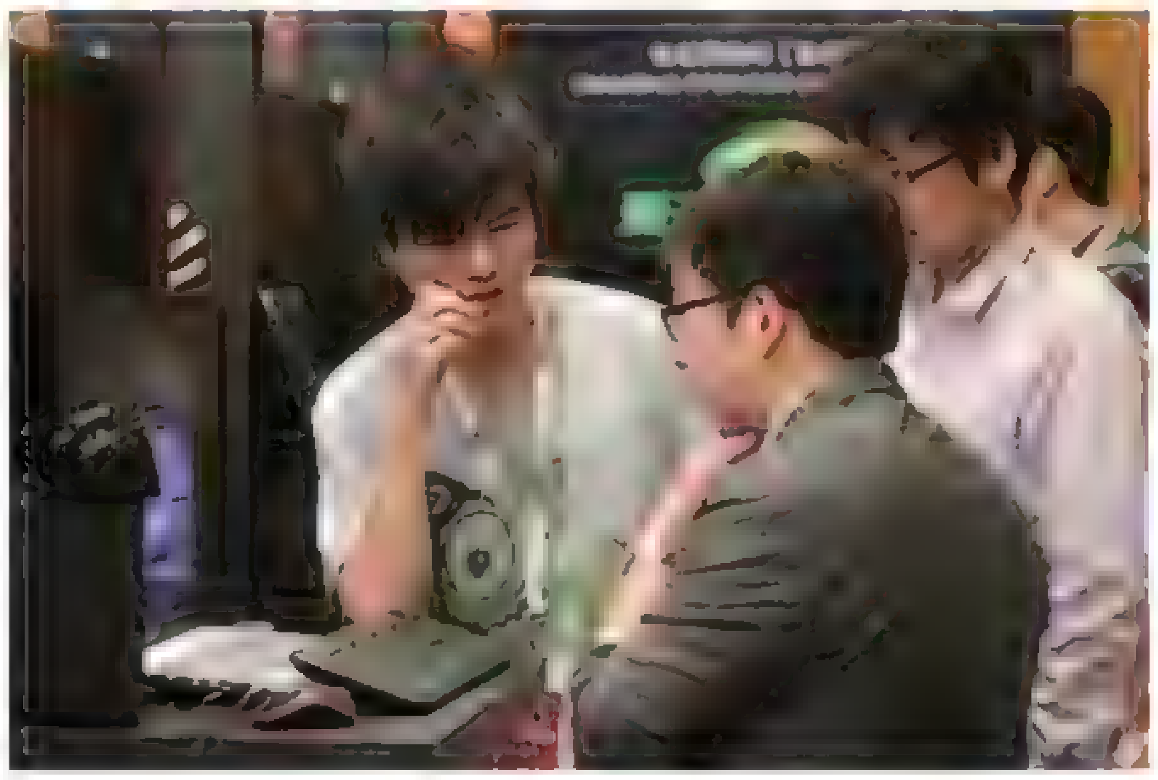
▲《Shadow of Life》的作者Colin。

我向她解释，游戏的画面只是游戏一部分，游戏性也是很重要的，相信大家就是喜欢这个游戏的简单和纯粹，更显得游戏的特别。如果说"简单"，入围的另一个游戏《Duet》看上去更简单了，但这并不影响这个游戏入围 App Store 的年度推荐游戏。

目前 Colin 已经加入了一个全部由 10 个 90 后组成的团队 C4Cat，在开发一款音乐手游《Dynamix》，预祝他们成功！

《汐》

《汐》的作者廖轶，来自中国传媒大学南广学院，这个小伙子看着是不是很眼熟。他就是上一期的《独立之光》末尾介绍那个独立游戏纪录短片的主人公之一。我是后来才知道，其实他早在大二的时候，就从成都跑到上海参加第二届 GameJam 了，去年打算将作品投到 IGF China，但遗憾因为经验不足而没有按时完成，没想到今年第一次参加就入围了。他是很担心这个游戏的高难度会吓怕玩家，但在现场看到玩家们一边受虐一边享受着的情景，他的心就放下来了。



▲《汐》的作者廖轶（左）正在于玩家交流。

游戏的灵感部分来自《超级肉肉哥》，再结合他在毕业设计上的"砍灯笼"系统，就形成目前所见的玩法。游戏参展的这两天，他收到了大量的玩家反馈，当中更有不少将游戏商业化的意向，对此廖轶则感到有一点的顾虑。他仍然感到游戏在难度的设定上有很多的不足，尤其是如果移植到手机平台，他认为游戏的难度曲线还是需要有很大的调整。今年刚毕业的他，因为太喜欢上海的独立游戏氛围，于是选择了在上海的一家美术外包公司工作，但目前用于游戏开发的时间却不如学生时代的多了。我是希望他能坚持下去，在保证满足基本生活的前提下，不要放弃自己的理想。不要像过往的一些参赛者，游戏入围了甚至拿奖了，但被大公司招安后，就再拿不出一个像样的作品了。

《Sumoman》

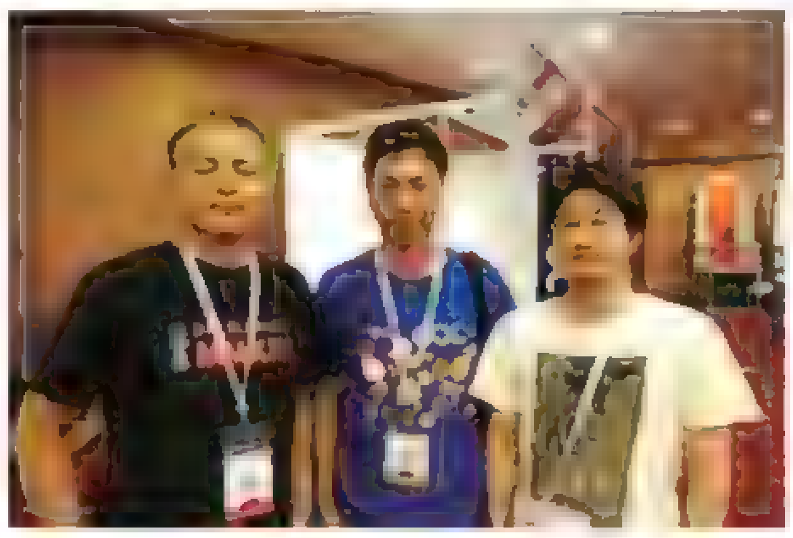
来自俄罗斯的两位开发者，他们的作品就是《Sumoman》，他们说能入围 IGF China 让他们感到很荣幸。被问及作为俄罗斯人的他们为什么会想到做一款日本相扑手题材的游戏的时候，他们说是因为他们很熟悉物理引擎的使用，偶尔觉得如果用来做相扑手游戏的话，一定很有趣，于是就做了。我问他们有没有问过日本人怎么看待这个游戏，他们说："日本的朋友不觉得这是一款关于日本的游戏，倒是觉得里面的情景像是在中国。"不知道这是实话还是俄罗斯式幽默。

▲《Sumoman》两位作者Stanislav Zagniy（橙衣）与Alexey Zagniy（蓝衣）热情地向玩家介绍游戏。

《巫剑神威控》

从上次评审回来后，我才去翻查了《巫剑神威控》（Mitsurugi Kamui Hikae）这款美少女动作格斗游戏，发现其实这个游戏已经是小有名气，但当看到游戏作者Zakuri的时候，我还是有点意外，日本人的谦逊与工匠精神在他身上得到了很好的体现。和他交流有点困难，他不懂英语，我不懂日语，陪他一起来负责商务的日本朋友也是标准的日式英语，碰上我这个英语渣就完全无法沟通了。还好现场的志愿者帮上了忙，我先说中文，志愿者帮我翻译成英语，他的商务朋友再翻译成日语，如此沟通，给围观的群众带来了无尽的欢乐。

我告诉他，他的这个款游戏在国内的宅男圈里很有市场，我的同事通过我了解到这个游戏后，也马上跑去Steam买了一份（9.99美金），他就是使劲地鞠躬点头多谢。我又翻出UCG上印有他的游戏的那一页给他看，告诉他这本杂志的地位相当于是中国的《Fami通》，文章是我写的，他又使劲地鞠躬点头多谢，还马上从背包里翻出平板电脑，给我演示了一个他还在开发中的新作，是一款风格完全不同的2D动作平台游戏，但一样是美少女做主角的，我就预祝他的新作成功了。


▲《巫剑神威控》的作者Zakuri（左）与他的日本朋友（右）。

《Nom-Nom-Galaxy》

▲《Nom-Nom-Galaxy》的开发者Davis John在接受采访。

因为先前看过视频介绍，所以我看到《Nom Nom Galaxy》的黑人大哥开发者时一点都不感到意外。他说他已经在日本定居多年，是《Fami通》的特约撰稿人，近年才开始参与游戏的开发。然后我又开始给他翻UCG了，也将自己在做的游戏给他看了，这算不是双重同行？

对于《Nom Nom Galaxy》，他表示游戏的上手有一定的难度，这次到中国来演示，发现很多玩家不是很会玩。毕竟这是一个沙盒类的游戏，是很难一下子在这么短的试玩时间内上手的，我亲眼所见这位黑人大哥也是不厌其烦地给现场玩家介绍玩法。我建议他考虑一下出一个中文版，我可以代劳翻译，他说回到日本后会好好考虑……其实我觉得他是会放弃的，怎么可能会相信我这个英语渣！哈哈哈……好吧，其实是哭哭哭……

因为时间关系，更因为语言关系，我并没能做到与每一个开发者都聊过。正所谓书到用时方恨少，就算是出国自由行十多天，我都从来没有像今天这样如此的后悔没有好好的学好外语。

此外，白天当然也少不了参加各种的讲座，为了不抢独立游戏的风头，这里就不详述了，总之一句，这些干货只有亲身到场才可以好好感受。

▲开发《Triple town》与《Road Not Taken》的Spry Fox公司首席创意官Daniel Cook介绍从移动游戏转战家机游戏的经验。会后我去求合照，在一个印度朋友帮助下拍成了一团糊（哭）。

▲《雨血》系列创始人梁其伟以《影之刃》为例，讲述小团队如何做出大制作，讲得很有情怀，这张PPT展示的是团队的壮大过程。

[illegible]典礼

傍晚的18点45分，终于迎来了我此行上海的最大目的，参加IGF China独立游戏节颁典礼。我的心情是激动的，一方面，越是和独立开发者走得越近，越是知道他们作品来之不易，每一个作品背后都饱含了开发者的梦想与汗水；另一方面，我自己也对结果感到好奇，尽管我是评委之一，但我也只是投出了我自己的一票，并不知道最终的结果，从心里替开发者们感到紧张；再一方面，我要上台颁奖，这个有点始料不及，虽然说我又不是没上过台，但始终要抛头露面，而且是作为一个游戏开发新手，总觉得于心有愧。大会工作人员对我说：其实你是玩家代表，你最有资格代表indie了……好吧，我也只能这样催眠自己了。

▲将UCG带到现场，《独立之光》很受欢迎，相信最近销量会飙升吧？（笑）

晚上的主持人是周鲁，独立游戏《水晶战争》的制作人，当他宣布活动正式开始的时候，全场灯熄灭，开始播放独立游戏节的宣传短片。当一个个经典的独立游戏穿插着本届的入围作品快闪而过的时候，我整个人都血脉沸腾了，不得不说身上流着的玩家血液，是你永远都不能否认的。

第一个颁发的奖项是优秀学生作品奖，得奖者是我非常喜欢的《BOSS》，游戏的灵感来自于一只病重得只能用声音辨别主人的老狗，三位来自NYU Game Center（纽约大的游戏设计专业）的学生，借此做成一款用声音引领BOSS协助闯关的游戏。因为学业原因，他们没有来到现场，大会让他们“假装”知道自己获奖，录下了一段“获奖感言”视频。当他们青涩的脸庞出现在大屏幕上，用不加修饰的话语说出感谢的时候，我完全被那种单纯而美好的梦想击中了要害，眼泪忍不住就往下掉……也希望自己那个早早就萌芽的梦想不会结果得太迟吧。

▲《BOSS》的三位作者通过视频读出得奖感受，没想到这一幕会如此让我触动。

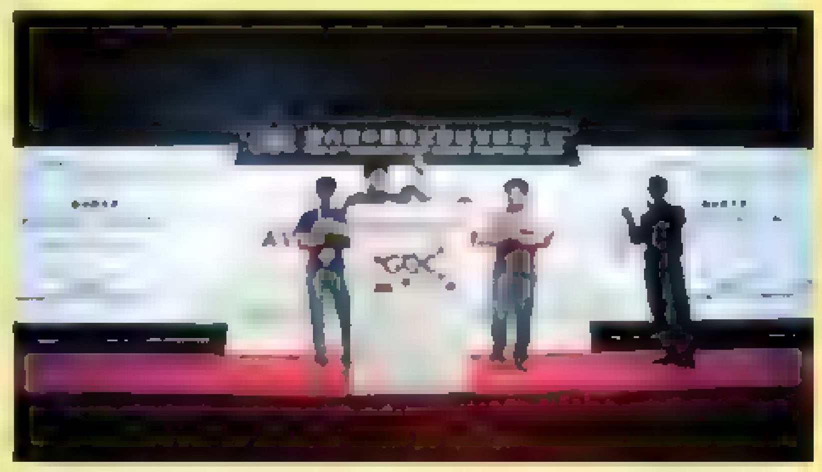
另一个优秀学生作品奖由《IRIS》获得，游戏出自DigiPen的另一个学生团队，这款弓箭题材的游戏画面相当有艺术感。

▲《IRIS》团队成员穿上统一设计的游戏主题夹克上台领奖。

最佳学生作品奖，《Lurking》，最佳技术奖，也是《Lurking》！学生组作品获得最佳技术的奖项，相信让在场的很多人都感到惊讶，更是让专业组的开发者感到汗颜，《Lurking》的两位小伙子也是始料不及，没想到可以二度登台，但我想说这真是实至名归。

▲著名游戏开发者云风（右）给《Lurking》颁奖。

最佳美术奖，《剑无生》，这款手势操作的移动游戏在公布入围后受到了一定的质疑，后来游戏到TGS参展，并且获得了相当高的评价。希望这次得奖可以为其正名。一方面要正名游戏的内涵远超游戏初期所见，另一方面要正名游戏名字是《剑无生》，而非一些媒体误作的《剑无王》或《剑无声》（囧）。


▲一步步证明自己的《剑无生》，网上可以找到很多关于他们的报道。

最佳设计奖，《Duet》，我惟一对得奖感到有点意外的就是这款画面极简，操作也极简的小游戏，作者是个大块头。

▲《Duet》的作者Greenaway Tom（左），想象他宅在家里做游戏的样子一定很有趣。

最佳音效奖颁，《Nom Nom Galaxy》，我承认这个奖有点难选择，在众多音乐游戏未入围的前提下，最终将音效奖颁给特地找专业音乐室录制主题音乐与声效的《Nom Nom Galaxy》，只能算是一个保险的选择。但实际上如果一众评委可以提前看到晚会尾声的一众游戏制作幕后花絮，看到《Sumoman》的开发者亲身上阵，模仿相扑手做出所有游戏音效的话，相信这个奖会属于《Sumoman》。

最佳移动游戏奖，《僵尸别动队》，这个奖是由我亲手颁发的，在打开信封，看到《僵尸别动队》的名字的时候，我还是激动得卡顿了一下才读出了名字，别人还以为我是有意搞气氛。其实经过这两天与其制作人陶文较为深入的交流，了解到游戏开发背后种种不足为外人道的辛酸与波折，希望这个奖能给他们带来一些帮助。而陶文也在台上激动得语无伦次地用中、英、日三种语言发表感言，也是完全可以体会到他的那份心情。话说我在网上的头像是个僵尸头，他们的游戏叫《僵尸别动队》，都是一样的像素风格，他们在我手上接过这个奖，似乎也是冥冥中有着某种的注定。

▲第五十六辑的《游戏·人》上有陶文（中）撰写的关于《僵尸别动队》的开发故事和游戏经历感悟《他人的游戏》。

最佳游戏奖，《King's League: Odyssey》，这个游戏获奖，既是意料之外，也是情理之中。所谓意料之外，是很多人对这个游戏不太了解；所谓情理之中，是后来我才知道，游戏吸引了包括我在内三个评委玩通关，属于本次入围游戏之冠，这就不难理解为什么游戏会摘取最终大奖了，期待他们正在开发的新作。

▲《King's League: Odyssey》得奖后，现场竟然有玩家跑来恭喜我，说是因为这个游戏在我曾经在WanGa.me上推荐过……说实话，我也有点小骄傲。

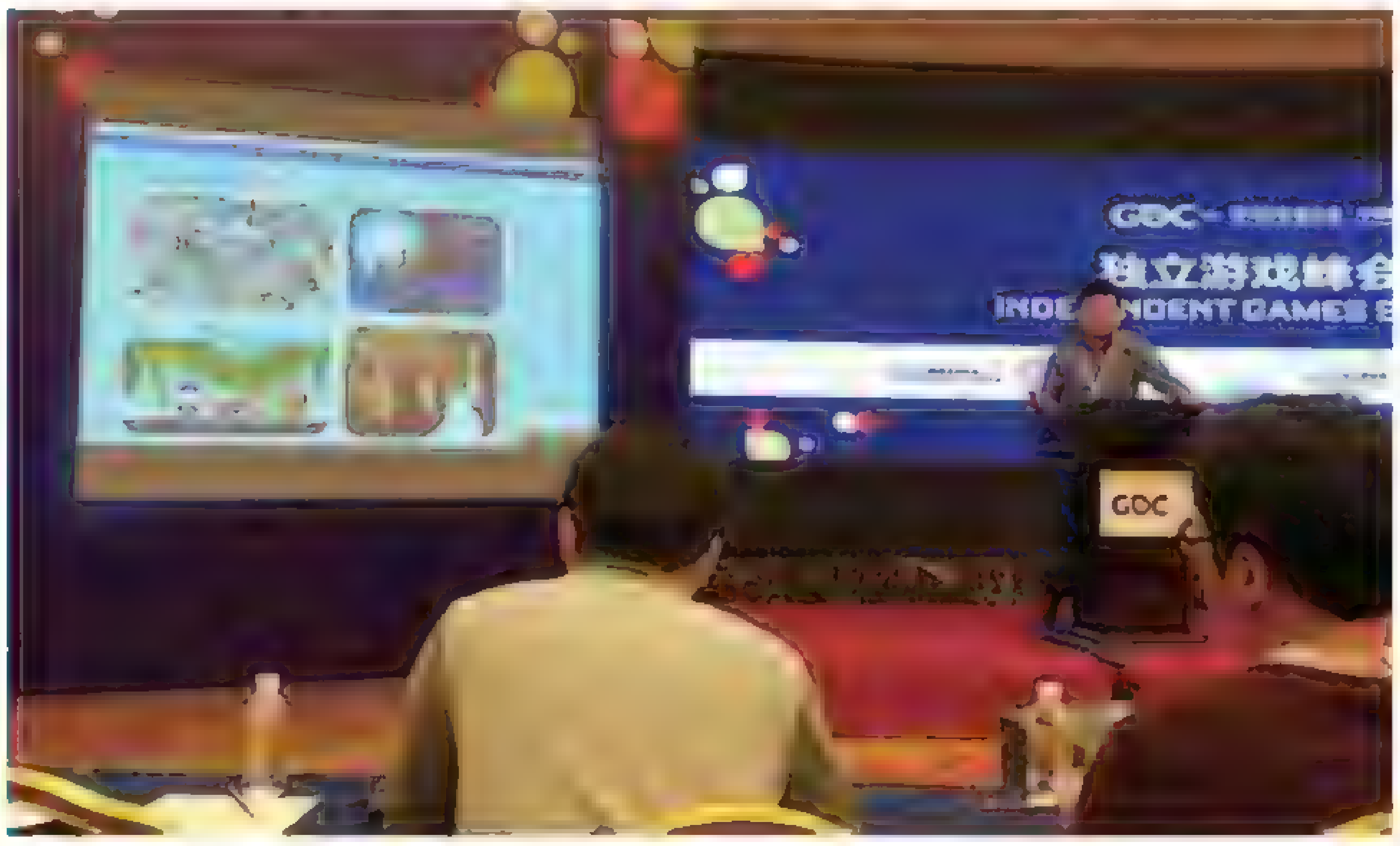
颁奖典礼结束后，意犹未尽，我与一众参赛者共同前往由椰岛游戏组织的游戏派对，参加者还有来自全国各地的独立开发者，畅饮、言欢、玩游戏，此处不表。

2014年10月21日 终于，来到了尾声

GDC China 的第三天，也是整个旅程第五天，说真的我有点累了，虽然知道干货还有很多，但身体已经不听使唤了，所以今天睡了个懒觉，将近 11 点才到达会场。因为独立游戏颁奖过后，独立游戏展厅区已经撤去，会场显得安静了不少，让我多少有一点失落。

与叶展的不期而遇

随意走进《从中国到美国，从 AAA 到独立游戏》的主题演讲，意外发现主讲人正是前《电子游戏软件》的驻美记者和特约撰稿人叶展，演讲中提到了《电子游戏软件》停刊、《Game 集中营》等经历，让在场的一众老玩家不胜唏嘘。叶展、叶丁兄弟二人于 2011 年，在美国芝加哥创立 Zing Games，专注独立游戏，推出的跑酷游戏《Mr. Runner》曾登上十几个国家的免费榜第一。续作《Mr. Runner 2 The Masks》更是在不久前获得了 Casual Connect（全球休闲游戏大会）颁发的最佳手机游大奖。叶展在演讲中，对于中国人如何做出一款让老外喜欢的游戏，分享了宝贵的经验，例如利用英文的俚语，恶搞经典电影、游戏角色、致敬好莱坞电影等，都是非常实用的方法。迟来也有意外收获，运气真不错。



▲叶展与叶丁两兄弟的经历，让我感受到坚持游戏梦想之可贵。

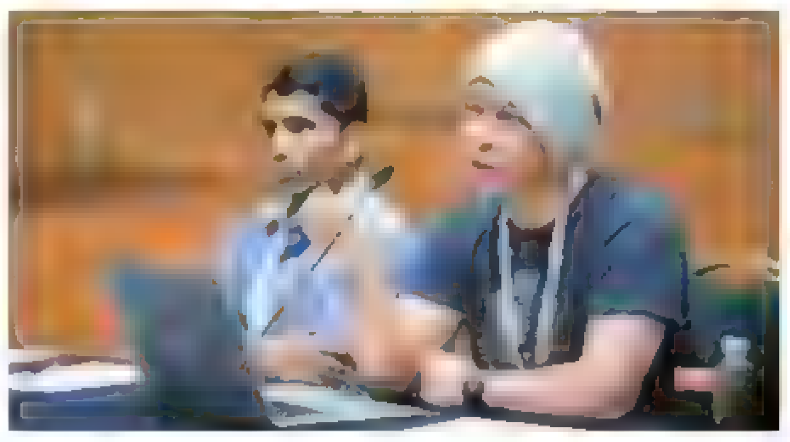
与Ken Wong 面对面

下午有《纪念碑谷》的主设计师 Ken Wong 的圆桌会议，所谓圆桌会议，就是小范围内的近距离交流，错过了第一天他的演讲，这次的交流机会当然不能错过。14 点 50 分开始，我和云风相约早早跑去“占座”（注：云风是国内游戏圈赫赫有名游戏开发者，《大话西游》、《梦幻西游》、《陌陌争霸》的主程序员，本届 IGF China 的评委之一）。

在会议厅门口碰到 Ken Wong，发现他能用简单的国语交流，但水平也比我的英语好很多。寒暄恭维几句后，Ken Wong 突然问了我们一个问题：你觉得在中国能做出《纪念碑谷》这样的游戏吗？我们都愣了一下，一下子还真不好回答。在会议正式开始的时候，我又将这个问题抛回给他：“你刚才为什么要问这样一个问题？”大家都笑了。Ken Wong 回答的大意是：他就是感到奇怪，因为他知道中国的开发者能做出一些很赚钱的游戏，但到底是想不到，还是不想去做类似《纪念碑谷》这样的游戏呢，他搞不明白。综合大家的回答，大意是：在中国，技术上可以做到，但受制于大环境，所以做不出这样的作品。我自己总结就四个字：急功近利。

Ken Wong 让我们提前体验了他们还在实验中的虚拟现实游戏，通过戴上一个类似 Oculus 的眼镜设备，在一个场景中探索，体验相当特别，即使是坐在椅子上也有离心的感觉。但后面发生了一个不太愉快的插曲：Ken Wong 一再强调不要对这个设备拍照，但还是再三有人举起的手机，弄得他非常不高兴，场面非常尴尬，好一阵才缓和过来。

Ken Wong 在解答一些关于《纪念碑谷》的疑问的时候，顺便阐述了他对游戏设计的一些理念，例如：游戏不一定要有剧情、游戏首先考虑的不是赚钱、用户行为分析没有太大参考意义等等。对于我的想法与人们心目中的大神非常相似，我感到很高兴（笑）。



▲我有预感，Ken Wong 将会成为陈星汉那样的独立游戏教父级人物。

独立游戏奖项的答疑

16 点 10 分，紧接在 Ken Wong 之后，是西门孟、李磊和拼命玩三郎（即本人）上场，作为本届独立游戏节的评委，即性与开发者们的正式面对面交流的圆桌会议。那么同是评委的云风哪里去了？赶飞机先走了。

大家首先是对昨晚的独立游戏节奖项归属提出了一些疑问。简单归纳如下：

问题1

《Lurking》的技术不难实现，为什么会拿到最佳技术奖？——因为这是最佳技术奖，而不是最难技术奖。我们看重的是技术的运用，而不是技术的难度。《Lurking》用简单黑白线框，完成了与游戏主题紧密结合的场景；用简单的圆球放大，实现了声音扩张的视觉表现。这些技术用得巧妙，用得恰到好处，并且让人印象难忘，所以奖项归《Lurking》是理所当然的。

问题2

为什么《BOSS》没有拿到更好的成绩？——坦白说，《BOSS》是我心目中的最佳游戏，无论从创新、立意、画面，再到关卡设计与可玩性，《BOSS》都是本届独立游戏节的上乘之作，不但极具“独立”气质，而且非常有成为经典的潜力。但评委不止一个，因而审视一款作品也不会是单一的角度。经过进一步完善的《BOSS》，完全有实力冲击明年 3 月在旧金山举行的 IGF 2015。

问题3

《剑无生》的游戏画面，很多公司都能做到，为什么可以获得最佳美术奖？——评委们在评审到《剑无生》的时候，会不约而同地联想到电影《狄仁杰之通天帝国》，在一个小小屏幕中能做到一个庞大的意境，这是《剑无生》在画面的独到之处，《剑无生》及后在海外游戏媒体得到了相当不错的评价，也证明这款游戏的画面对于老外来说也是相当的“入眼”。

问题4

《King’s League: Odyssey》看上去很普通，为什么可以拿下最佳游戏大奖？——这款游戏能吸引三个评委玩通关，在众多的参赛游戏当中也是绝无仅有的。游戏在传统的出兵对推的玩法上，加入了很多的特殊事件设计，使得游戏体验更加丰满。游戏最早火起来的是 Flash 上发布，在 Kongregate 网站上录得超过 280 万次点击，是相当有粘性的一款游戏。

其余问答

▲西门孟（中）与李磊（右），是本届独立游戏节的另外两位评委。

然后大家对于如何做好一款独立游戏，提出了各种疑问，当中最典型的问题是：“独立游戏短期内赚不到钱，所以我不能放弃现有工作专心做自己的游戏。但我白天工作回来已经很累了，怎样才能保证有时间和精力继续做游戏呢？”

我说答案很简单！五年！《洞窟物语》就是作者天谷大辅理利用业余时间做了五年后修成的正果。其实，也就是“坚持”这两个字。只要这个事情你认定是你希望做的，那么就算做得很慢，只要坚持，就一定能做出来。

会议期间有一个插曲，《巫剑神威控》的日本作者 Zakuri 在会议半程进场，很认真地在听，实际上他一点都听不懂，但当大家将目光投向他的时候，他就使劲地点头鞠躬，就这样一直到会议的结束。

最后一刻仍有惊喜

整个 GDC China 2014 的最后一个安排，就是“2014 独立游戏展示秀”，是大会专门为那些尽管没有入围的但也很优秀的独立游戏，提供的一个上台介绍作品的机会。尽管这些游戏相比入围作品未必都很吸引，而且每个游戏的介绍时间只有 15 分钟，但作者们还是做了很认真的准备，当中我又有了意外的发现：

《Pretentious Games》（《方块真情大冒险》）的作者 Bari 专程从马来西亚赶到现场，为了这 15 分钟还专门精心准备讲解 PPT。实际上《Pretentious Games》已经是一个颇有名气的小游戏系列了，这款基于真实故事改编的游戏，总共推出了 4 部。尽管画面是由简单的方块和几何团组成，但胜在关卡设计变化多端，并且与心灵鸡汤式的感语结合的非常好，因此大大小小的游戏奖项拿过许多。本次没有入围，纯属是因为评委们觉得应该给其他游戏一些机会而已。

▲我将作品未入围的原因给Bari解析了，他不但表示理解，并且再三感谢大会给他这次机会将游戏带到中国。

我跟他说：其实他的作品在中国已经很有名了，不但有汉化版，还有粉丝在网络百科上撰写条目。他表示难以置信并且非常感动。其实我们又何尝不是被他的游戏和他认真的态度感动到呢？

到此，我的独立游戏节之旅终于可以完满画上句号了。

◀临别一刻，特地跑去与志愿者合影，这几天他们实在辛苦了，他们都是对游戏有爱之人，我相信日后当中会出现很牛逼的游戏人。

后记

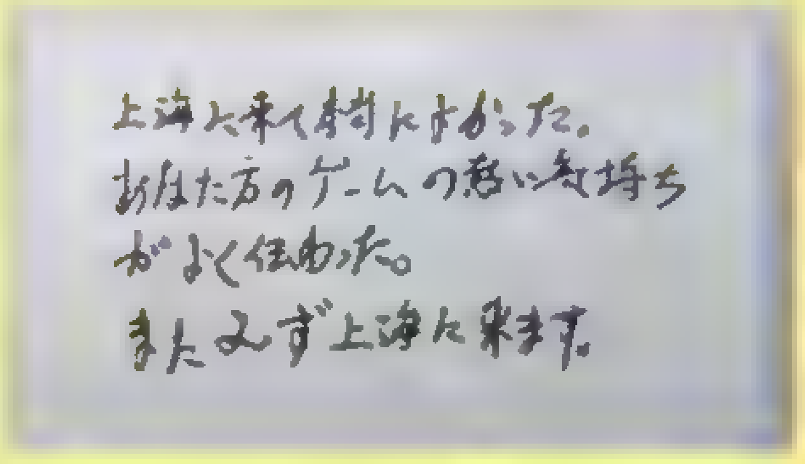
1. 在后来的数天，热心的上海朋友带着 Bari 走访了上海的独立游戏开发者，为 Bari 的后续作品正式入华铺路。

2. 在临走前，《巫剑神威控》的日本作者 Zakuri 专门找到我，递给我一张背后手写了几行日文的名片，又是使劲地点头鞠躬后才莎哟娜啦。

3. 我将此行的所见所闻所感所得带回广州，公司上下颇受鼓舞，决定重整开发计划，情愿多花一点时间，也要做出一款精品。

4. 两周后，除了还有在网上保持联系的人，我基本上已经记不住他们的名字了，哪怕有合照……借 UCG 一角和大家说声对不起，请原谅我这个失忆症加脸盲症双重重度患者吧。

5. 我对此行做了 12 字总结：信息过载，社交过度，兴奋过头！



▲Zakuri的手写留言，大意是：“这次能来上海实在是太好了。我感受到了你们对游戏的一股热忱。以后有机会我一定还会来上海！”我又被感动了。

消失的游戏秘技

如果正在读这篇文章的读者大人和稀饭我一样，是 UCG 的老读者，那恐怕还记得杂志以前是有“火热秘技”这个栏目的。当然如今这个栏目已经没有登场好久了，这倒不是因为小编们偷懒，不去找游戏的秘技，而是一来纯粹的秘技在今天的家用机游戏中已经开始变得不多见了，二来则是游戏的整体难度上是一年比一年低，加上许多秘技还会影响已经成为游戏内容一部分的奖杯和成就的获得，于是秘技再也没有了单独刊登的必要。当游戏正随着我们一起不断地成长时，秘技却在时代的浪潮中，开始无声无息地消失。本期自由谈，我们来看看评论员非同对此有何看法。

同时读者 NAOH 在《线上成就的残与痛》中根据自己多年的打成就经验，对于线上成就的现有问题和未来的发展方向提出了自己的看法，相信同样为此所困的奖杯迷们对此都会颇有认同感，大家不妨都来看看他是怎么说的

序

首先我们来重温我们的接头暗语，懂的人自然知道本期的话题：“上上下下左右左右 BABA、Show me the money、Whosyourdaddy……”

是的，这期我们谈一下已经逐渐淡出我们视野的游戏秘技。

曾经的盛况

关于游戏秘技的定义，万能的度娘百科给出的解释是“指游戏攻略或者游戏金手指一类，包括游戏中的密码，自己下载的金手指、插件，从网上找的攻略等，其实就是作弊器，教你如何轻松过关的东西。”在笔者看来，这个百科条目撰写者的说法不尽其然。游戏秘技，也有广义和狭义之分。广义的游戏秘技指一切可以改变玩家进行正常游戏流程探索的方法，而狭义的秘技则是指在广义秘技中通过特殊指令（包括按键指令和密码指令）、特殊的升级和赚钱方式、隐藏路径、自带编辑等官方预设的方式改变游戏正常流程的方法，而我们要谈的就是这些狭义的“游戏秘技”。

大概有不少人知道，秘技的存在最初是为了方便测试员进行测试，在游戏设计过程中加入的指令。所以关于游戏史上哪一个是第一款拥有秘技的游戏，已经难以稽考。不过对于我们这些 80 后而言，最早接触到的游戏秘技莫过于 FC 里面的经典游戏。在当时，秘技已经出现了多种形态，甚至可以说是已经有了相对成熟的体系和方式：既有《魂斗罗》那样的按键作弊秘技形式，也有如《超级马里奥兄弟》第二关里隐藏的选关通道模式，还有如《热血足球 3》中以密码记录游戏和进行各种设定的模式，当然也有直接如《坦克大战》那般附带修改器的情况，甚至还有传闻中民间高手利用 BUG 捣鼓出“魂斗罗水下八关”的悬案……这些资料大多都来自于大家的口耳相传，但是流传之广足见这几款经典游戏的受欢迎程度。

▲想必大家都不会对《超级马里奥兄弟》中的经典选关场景感到陌生。

进入 90 年代中后期，随着游戏媒体业的发展，游戏秘技也越来越为人所熟知，在当时，无论是纸质媒体还是电视传媒，都会特意留出版面或版块来专门介绍游戏秘技，在受众和传播者信息不对等的情况下，秘技披露一度成为了促进销量和收视的重要因素。随后 PC 游戏因为操作系统的统一而开始普及，控制台秘技也作为秘技大家庭的一份子出现在大家的视野中。电脑房内手工制作的密码本，某个著名的综合性游戏修改器上收录的上千个游戏秘技和攻略，这些都是在那个游戏秘技的盛世中诞生的产物。无论在何时，秘技最基本的目的都是为了方便开发者更好地测试游戏，所有的秘技“外泄”，都是开发者有意公布的结果，毕竟谁也很难去猜透隐藏在无穷种组合中的特殊指令。为了顾及游戏性以及受众的需要，厂商都不会第一时间发布游戏秘技，这也为后来许多事情的发生以及秘技日渐被边缘化的结果埋下了伏笔。

时代变迁的影响

让玩家适应游戏，还是让游戏适应玩家，这个话题在如今已经没有讨论的意义。随着游戏市场的成熟和参与者越来越多，游戏必须适应玩家的需求才能生存已经逐渐成为金科玉律。而游戏秘技的逐渐淡出恰恰是这种市场规律所导致的必然结果。让我们先举一个例子，我们的 QWERTY 键盘之所以将 26 个字母打乱顺序排列，最主要是因为当初打字机技术不发达，熟悉正序排列字母的打字员手速太快，容易造成键盘相邻键位粘连损坏，降低打字机寿命。为了降低速度，Christopher Latham Sholes 于 1868 年发明的 QWERTY 键位方案，迫使打字人员适应新的输入方式。这在最初的确起到很好的作用，在随后的客观条件发展过程中，硬件的寿命延长，加上各种的打字练习软件、指法训练和各式各样不断进化的输入法帮助和普及，再加上人们迫切需要通过打字进行沟通的愿望，使得人们越来越能很好地掌握输入技巧。时至今日，即使没有经过打字软件训练的人只要在网上多点聊天打屁，做到盲打已经不是什么难事，键盘顺序的打乱影响也几乎可以忽略，Sholes 最初的理念可以算是功德圆满。键盘和输入法反过来要根据用户的真实需求去设计人体工学、手写输入乃至语音输入等功能，这恰恰是从用户适应硬件到硬件适应用户的过程。

游戏的发展与键盘的发展颇有异曲同工之处，秘技之于玩家，恰恰如当初打字练习软件和指法训练那样，在主机性能尚不完善的时候，为玩家提供了方便提升游戏体验的捷径。JRPG 的崛起和衰落可算是其中的见证。在主机性能低下的年代，基于游戏硬件无法支持和处理数据高速运算和图像高质量输出，无论是开发商还是玩家都必须让步于性能。最初用“密码”记录存档的时期，就是游戏卡带无法记录进度时采用的折中取巧的办法。为了延长游戏时间和附加价值，必须增加新元素来增加游戏难度，其中诸如 HP，经验值升级等元素时至今日依旧占据绝对主流的位置，再加上复杂的迷宫探索、回合制战斗、战棋制等当时流行的模式，使得 JRPG 扬名立万，日本厂商一度还以此为豪。在较高的难度下，玩家稍有不慎就会前功尽弃，为了让玩家不至于失去兴趣，游戏厂商也做出让步：在主机没办法运行修改器，而且单一游戏专用修改器较少的情况下，秘技便是最佳的选择。

▲ FC 时代的《最终幻想》也有着很多方便玩家的秘技。

然而时至今日，客观的硬件已经不可同日而语，同时浮躁和速食的思维已经占领了文化领域的每个角落，一切都有了改变。笔者和从事游戏媒体工作的朋友浪君聊起如今的游戏时，作为资深玩家的他不无感叹地说：“现在的游戏好短，以前为《战神》主线玩了四五个晚上就通关

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

已经够短了，《罗马之子》玩了一个晚上就已经73%，《纪念碑谷》真要玩估计两小时就能通关。"以核心玩家浪君的水平，他所说的自然是不使用任何秘技的真实游戏时间。究其原因，我们最后得出的结论是：迷宫少了，画面精致了。虚拟现实的体验是游戏的最初目的也是最终目标，随着主机和PC的性能显著提高，游戏走向硬件化、电影化、自由化，也是多元化和完善化。玩家已经不需要也不想要再像回合制那样停下来慢慢选择下一步的行动，而是要随时改变自己的行动，并且由渲染系统迅速制作出相应的画面，这是一项极度"吃"系统的任务，如今动辄数G乃至数十G的游戏容量很大程度上用在了画面演算方面。

为了迎合市场和玩家新的审美观，又不至于因为过长的游戏流程而流失玩家群体，并且能带给他们虚拟现实乃至超越现实的爽快感。现在的游戏自然不能像以前那样设计烧时间的迷宫，而是更专注于剧情的开发，《使命召唤》乃至后来的一系列成功游戏表明，越是大型的游戏，剧情的深度越为重要；与此同时，游戏的难度也随之而降低，让玩家能够更好地打出炫丽的连击，在街上横冲直撞而不用担心车毁人亡，在战场上不用担心被一枪爆头，只要找个掩体休息一下或是贴个胶布就又能端起枪"突突突"。于是大作们被精炼成一路PK到底的动作游戏又或是深化成自由度极高的沙盒游戏。这样一来，秘技的生存空间就会被压缩。喜欢挑战难度的玩家自然不会选择使用秘技，而手残党和纯粹享受剧情乐趣的玩家也可以用较低的难度通关，秘技自然没有用武之地。厂商即使有精力和天马行空的创意，都会用在制作出资料片上，也在很大程度上占据了原本属于游戏秘技的位置。

▲《猎天使魔女》提供的超简单难度使得非核心玩家不用秘技也能轻松通关。

理念的变化

让我们再一次提到这个比喻，如果是游戏秘技就如打字练习软件之于键盘，那么各种各样的输入法就是层出不穷的修改器和攻略。归根究底，是游戏的发展形态已经发生了偏移，游戏生态圈不再是以前那个相对密闭的环境，而是不可避免地和网络发生联系。前面提到，为了兼顾游戏性，游戏厂商都不会第一时间发布游戏的秘技，甚至许多游戏都会分批放出秘技。这种时间差足以让民间高手创造出很多游戏秘技的替代品。除了UCG一贯坚持的"攻略透解"和"研究中心"等对游戏进行深度全面研究的实用内容外，在游戏上市短时间内，各种速攻和详解都会蜂拥而出，尤其是视频攻略，其录制省却了撰写文本乃至截图的时间，也直接省却了描述者与受众之间因为语境等原因导致的误解；无论是网络还是游戏机都自带了分享功能，添加了直播和分享功能之后便能让伙伴们一起分享玩游戏的过程，更是让大部分非核心玩家已经满足和止步于此，对秘技的需求大大降低。

在第一波的攻略过后，已经基本掌握情况、想要更进一步享受游戏乐趣或是真的无法过关的手残党，将会从游戏秘技和专门修改器中做出选择。"高手在民间"这话用在修改器制作上实不为过。游戏设计的秘技毕竟功能有限，但是各种修改器在直接改变游戏内核的情况下可以创造出更多的可能性，比起秘技更加出色。也就难怪有不少人持有"有修改器为何还需要秘技？"这样的观点，稀饭君在和我聊这个话题时的第一反应也是如此。

除此之外，在互联网时代，人们不再是孤立地游戏。成就和奖杯系统的存在，将玩家和无数"机友"捆绑在一起，也将包括游戏秘技在内各种改变游戏平衡的方式变为天敌。虚荣心人皆有之，成就和奖杯系统可以更加直观地让大家炫耀自己的成绩，同时在看到别人成功超越自己的成绩后，会更加有动力去挑战更好的成绩，而广义秘技的各种存在和外挂一样会毁掉游戏，例如像《flappy bird》这种原本超级硬核向的游戏却被众多的刷分道具将排行榜刷得不像样。在这种前提下，游戏厂商又怎能容忍秘技的存在。当然，造成混乱的岂止是修改器，同质化的《Grabby Bird》、《Flappy Fish》、《Flappy 2048》们也是"功不可没"。新游戏形式和载体的高速发展，使得游戏数量空前地、爆炸性地增长，每天都有数百甚至过千款大小游戏上架，浩如烟海的网游和手游占据了玩家们太多的视线和时间，不少人已经等不及秘技发布就已经弃坑。同时，随着游戏的盈利方式发生了改变，从之前的游戏收费变成如今的道具收费，改变游戏平衡性的游戏秘技成为了其盈利增长的根本所在，因而换上了更加鲜明亮丽的新衣：内购。从某种程度上来讲，各式各样的道具都是游戏厂商精心准备的秘技，只是它们已经被直接标上价格而已。

▲传统的秘技已经不再适应手游兴起的当今游戏市场。

秘技的路在何方

秘技真的消失了吗？让我们回到秘技的起源，它们是为了方便测试人员对游戏进行测试，在开发过程中加入的特殊指令，因此秘技被清除出开发流程的可能性并不大；在国内一个比较综合性的秘技网站上，还不断更新着《NBA 2K15》和《邪恶深处》等上市一个月左右的游戏的秘技，数量是少了，但依旧坚挺；而道具收费也不再是网游和手游的专利，PS4上也开始出现道具收费的游戏。从以上的例子来看，秘技并没有灭绝，只是回归到本源，以一种更加官方和正规的形式存在，玩家能否得知只是取决于厂商是否愿意发布或是以怎样的形式发布而已。

秘技今后该何去何从？除了完全沦为收费道具以外，北美第二大游戏厂商Take-Two给出了另一个不错的答案。秘技的好玩之处在于其由游戏设计者的亲手打造，可以做到既不影响游戏的平衡性，又可以满足玩家的新鲜感，更可以是看作对正版玩家的奖励，显出开发者的独具匠心和诚意，"《GTA》系列"和"《NBA 2K》系列"无疑就是一个好例子。正常情况下玩家在《GTA Ⅴ》是中无法轻易获得驾驶双翼飞机或加长轿车的机会，更不能随便改变天气或是提升通缉等级。而这时候秘技却能给予玩家更高的自由度，让玩家可以随意获得稀有的载具，或是改变游戏中的环境状况和角色状态，满足玩家不同的乐趣。

这些秘技虽然对某些任务也许有所帮助，但关键还是要靠玩家自身的实力，否则在狭窄的街道驾驶超级跑车也未必能轻松胜过电脑。至于如醉酒、高空坠落或变出垃圾车等作弊秘技也可算是无伤大雅的笑话，对于以"自由度高"而著名的游戏而言，更有画龙点睛的效果。在允许秘技使用的同时，游戏开发者也兼顾到游戏的平衡性，《GTA Ⅴ》中使用了作弊码之后会导致游戏无法解锁成就/奖杯。而在《NBA 2K15》中，以"locker code"形式存在的密码秘技被放在了线上模式中，通过了正版验证的玩家可以获取免费的VC币，以此来升级某些无法通过游戏而进阶的勋章，这是对正版玩家的一种奖励，又不会剥夺盗版玩家游戏的权利，不得不为之而点赞。

结语

最后再补充一句，不是让游戏更容易过关的秘技就是好秘技，轻松幽默的恶趣味秘技也不失为乐趣。至于你问笔者最喜爱哪个恶搞而又实用秘技，我会回答是《潜龙谍影2》里让蛇叔趴在女优海报上"摩擦回血"的贱招，一步两步一步两步，一步一步似爪牙，似魔鬼的步伐，啊，根本停不下来！

文：非同　编：稀饭

线上成就的残与痛

序

从 2005 年末 Xbox 360 发售至今，成就系统已经走过 9 个年头了，有人称赞其是继十字键后游戏界最伟大的发明，对此笔者绝对举双手赞成。但身为一名成就饭，尤其是追求完成度的强迫症类型，数年的刷成就经历却也令笔者对该系统的部分设定产生了疑问与不满，这就是其中的线上成就。

▲《丧尸围城 3》的这个 DLC 现在已无人问津。

痛之由来，残所追也

Capcom 在今年的 E3 中公开了《丧尸围城 3》街机风格的全新 DLC，并附加了 27 个总计 500 点成就，由于笔者此前已经拿满了这款游戏的其他成就，继续填坑自然是义不容辞的选择。但在世界杯和育碧大作《看门狗》的双重夹击下，再加上此 DLC 的线上成就着实简单，所以填坑计划也就被暂时搁置了下来。

时间来到 10 月，笔者在年底大作之前清理 DLC 已成习惯，但是当我进入游戏开始搜索玩家时才惊觉，这个不怎么热门的 DLC 在 4 个月后已几乎无人问津。

说起来，这个 DLC 的几个在线成就并不难，基本可以概括为 4 位玩家同时进行一场比赛，以及和其他 10 位不同的玩家玩过线上模式。如果在 DLC 刚一上线时就动手解决的话可谓毫无难度。但是在 4 个月后的现在，要想再搜索到玩家难度势比登天，整整两个小时过去后依然没有一位玩家进入到笔者的游戏大厅中。

见此情况，笔者不得不在某国外著名成就网站上发帖求助，但应者寥寥，最终还是叫上了伽蓝兄，又偶遇了一个酷爱丧尸游戏的日本妹子才勉强将 4 人同时进行一场比赛的成就搞定。至于和 10 位不同玩家联机过的成就，最后还是利用了 Xbox One 的金会员分享机制机建立了数个新账号才得以解决。

这一经历不由得令笔者再次对线上成就的设计以及存在意义产生了质疑，由于其特性导致这类成就只在游戏发售后一段时间内才比较容易取得，而那些在数个月甚至一两年后才接触这款游戏的玩家，基本上只能期盼可以找到好友一起刷或者是干脆放弃，这难道不在某种程度上有违了成就系统设计的初衷吗？

大作如潮心慌慌

作为一名追求成就完成度的玩家来说，可能都有过类似的经历，那就是在查询一款游戏的成就列表时，会特别关注其在线成就的内容和难度，并在拿到游戏的第一时间开始优先解决这些具有强制要求的部分。正如上文所说，一旦你不小心错过了最佳的解锁时间，那么很可能就意味着永久无法将其收入囊中。

而这种情况在年末大作如潮的时候尤为凸显，因为这个时候对于玩家对游戏在线成就的了解以及对时间的统筹能力都是一个不小的考验。就以笔者本人为例，《极限竞速 地平线 2》、《使命召唤 先进战争》、《日暮城狂欢》以及《孤岛惊魂 4》是打算在今年末游玩的几款大作，而这几个游戏都有线上成就，除了《使命召唤》暂时无需担心时间流逝问题之外，其他的几款游戏当然是速战速决最为稳妥。

这其中尤以《极限竞速 地平线 2》的在线成就难度最大，完成 200 场线上比赛就足以说明一切，而《日暮城狂欢》的线上成就又极为考验技术和运气，要在有限的几个月内将它们全部搞定，也就意味着玩家不可能再有更多的时间来体验单机的乐趣。

实话实说，最近的两个多月笔者几乎将所有的游戏时间都花费在了解锁这几个游戏的线上成就中，即便这样依然未能全部搞定。而最为讽刺的是，回望本人以往游戏的成就列表，其中不乏几个线上成就已经拿满，但是单机部分却迟迟未能填坑的游戏，《刺客信条 Ⅲ》就是其中之一，笔者甚至已经将这个游戏的 DLC 线上成就也全部解锁了，但单机部分还没怎么碰过。

此外，由于联机模式多是直接使用单机内容改造而来，在游玩的过程中这也就间接地被剧透了部分内容，这也是为何“《使命召唤》系列”在首次进行联机模式前都会建议玩家优先将单机模式完成的原因所在。而且以进行联机游戏的方式来接触一款新游戏并不简单，因为玩家对这个游戏的操作和系统一点都不熟悉，很多菜单与技能作用甚至难以理解。

有的人会说你可以先简单游玩一两个单机任务，熟悉系统后再来联机对战，但单机模式往往具有一定的粘着力，如果硬生生中止剧情体验着实不是一件令人舒服的事情。而如果等玩家将单机剧情完美体验之后再来解决线上成就的话，前文中的惨痛教训很有可能就会在你的身上重现。

当然，如果你不是一个追求成就完成度的玩家，也许很难明白这其中的感受，但成就系统的设计初衷就是为了鼓励玩家将一款游戏彻底玩透，看看全世界数百万追求成就的玩家，就不难想象这个系统已经成功“坑住”了多少人。当众多玩家信心满满地立下“出一作就完美一作”的誓言时，线上成就却像一记冷拳般击碎了他们的雄心壮志，但这并不是玩家的过错，而是线上成就本身的特性和局限所带来的困扰。

必不可少亦或随波逐流？

在如今这个提倡人与人斗的时代，一款游戏如果没有联机部分往往很难被看做是真正的一线大作，而既然有了联机对战，那附带几个线上成就也就似乎显得水到渠成。但问题是，这些线上成就到底是确实有其存在的价值呢，还是仅仅为了要让玩家去体验联机部分而对成就饭所采取的一种强制措施？

就拿今年育碧的头号大作《看门狗》为例，其联机游戏部分基本就是一个追踪与反追踪的小游戏，尽管有几种不同的模式，但是本质上

■成就解锁：你已经荒废了生命。

※本栏目文章仅代表作者个人观点。

■《看门狗》的联机模式极其平淡乏味。

大同小异。而竞速和枪战的模式更像是给一个单机任务加上了网络要素，内容简陋之极。即便是在后来的 DLC 中新加入了合作任务，玩起来依然毫无新鲜感，短短的一两个回合后玩家就会感到厌倦。然而就是这样糟糕的一个联机模式，却拥有数个要游玩至少 10 个小时才有可能全部解锁的线上成就，而玩家在半个小时之后几乎就很难再从中体验到任何乐趣。

同样的弊端也出现在育碧的另一款大作《刺客信条》中，该系列的联机模式可以简单概括为识别与伪装，并且自从系列诞生以来就从未发生过任何变化。对于这样缺乏竞技性与持久乐趣的联机模式，是否真的有必要特意设定一些成就，从而让那些成就饭为了满足自己的强迫欲而强迫自己玩下去呢?

换个角度讲，抛开那些真正将联机模式视为不可或缺的重要组成部分而特意设置了大量的线上成就的游戏（比如“《极限竞速》系列”），在绝大多数游戏中线上成就只占到了成就总数 10% 左右的份额，也就是说，单机部分完全可以出色地撑起 1000 点 /50 个左右的成就设定，而偏偏就是这多出来的个位数字的几个线上成就给玩家的游戏时间设定了一个无形的期限，成为了影响众成就饭潜心体验游戏的病症所在。

而且由于联机游戏的特点，绝大部分线上成就都可以通过两个或者几个玩家以“互刷”的方式来解决，这再一次违背了成就系统的设计初衷。说到底，成就是用来展示的，展示的是玩家通过艰苦的过程而得到的别人所没有的东西，通过互刷的方式解锁的成就显然令其意义与含金量都大打折扣。再者，为了解锁线上成就而在联机游戏中你来我往地互相枪毙，真的就是制作人员所希望看到的一幕吗?

时至今日，要想让开发商彻底放弃游戏中的联机部分显然是痴人说梦，而且无可否认的是，确实有一些游戏的联机部分做的非常有趣以至于令人欲罢不能。那么刨去那些真正以联机对战作为卖点的游戏，开发商究竟应该如何在不损失联机体验的同时，又不以线上成就来难为那些欲将游戏圆满的众多成就饭呢？当然，简单粗暴地彻底杜绝线上成就绝非备选预案。

线上成就的未来形态

如果你还没有玩过几年前发售的《质量效应3》的话，笔者建议你一试，尽管其中也有数个线上成就，但你无需考虑时间因素带来的影响，尽可放手畅玩。因为这是笔者见过的最聪明的线上成就设计，也是笔者最为推崇的一种未来形态。

在这款游戏中，几乎所有的线上成就都有两种解锁方法，一种就是老老实实地联机对战，另一种则是通过满足单机的条件来达到异曲同工的效果。这种做法就在丝毫不损失原有线上成就体验的同时，也打破了时间对于玩家解锁成就的限制。毫无疑问，这是一种几近完美的解决方案，值得大赞特赞。

同时这种设计线上成就的方法也可以凸显出制作者的功力和态度，甚至完全可以从两个不同的角度来讲述主线剧情，这样一来线上成就将不再是一种点缀，而是真正具有了其存在的意义。对于那些不辞辛劳第一时间进行了联机模式的玩家，能看到剧情的另一面也可以看做是一种独特的奖励。

但说到底，时间对解锁线上成就造成局限性的根本原因还是找不到玩家同乐，于是笔者提议的第二种解决方案就是在游戏中设定人工智能来与玩家进行联机对战。其实这种方法已经被很多游戏尤其是 FPS 所使用了，比如 PSV 上《杀戮地带 佣兵》的最新补丁，比如《泰坦天降》中遍布战场的 NPC 等，战胜它们同样可以帮助玩家解锁线上成就。

而这种解决方案还有一个极简形态，那就是只要进行了联机游戏就可以解锁成就，甚至无需搜索到其他的玩家，《战神 超凡》的线上奖杯就是其中的一个典型实例。但这种做法着实过于简单，在游戏中偶尔设置一个还可博玩家赞许，若滥用则确不如不用。

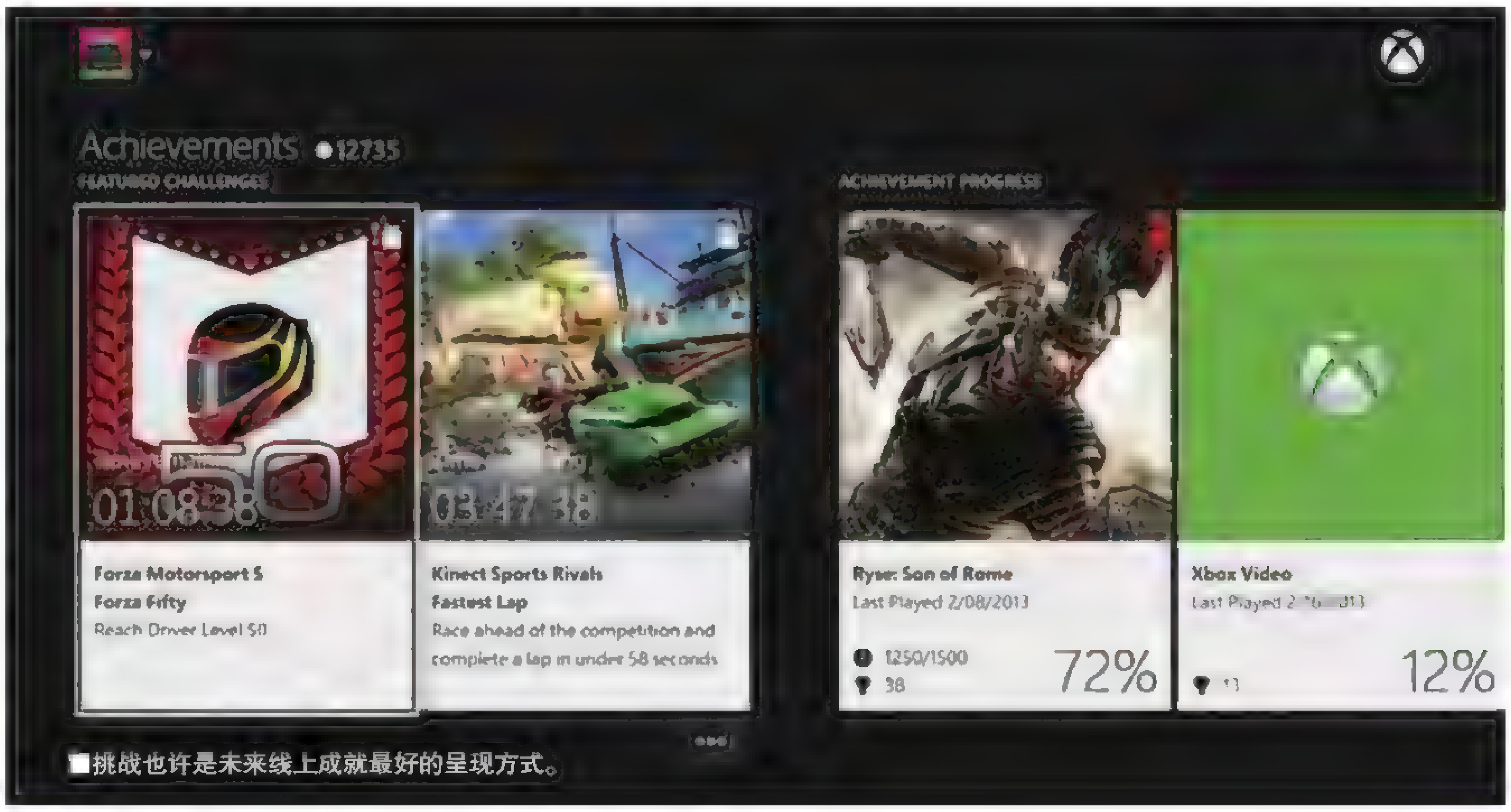
相比以上两种保守的方案，有没有方法来让线上成就真正从成就列表中消失却仍不损失玩家对联机游戏的体验呢？笔者认为 Xbox One 上的挑战系统可谓舍我其谁！众所周知，挑战的解锁方法在本质上与成就没有任何不同，只不过它具有一个明确的期限，并且不附有点数，这使得即便是追求完成度的成就饭也不会为了解锁挑战而打乱自己的游戏计划。

如果开发商将所有的线上成就全部设计成挑战的话，恐怕似我等患有强迫症的成就饭也将不治自愈。并且如果这些挑战都附带一些精美壁纸或者是游戏中的强力武器装备的话，那么其也就从一个简单的数字变成了针对玩家的福利，这难道不是更进一步地彰显了线上成就的意义和作用了吗?

即便身为一个重度的成就饭，其本身也是不会太过于关注游戏中是否设置了线上成就的，他们关心的只是成就是否容易解锁以会面临哪些困难，因此将线上成就完全过渡到挑战中去对这一类玩家来说不会产生什么负面影响，甚至可能会获得高声欢呼。而对于那些不追求成就的纯粹玩家来说，有无线上成就以及其呈现方式更是根本就无需在乎的事情。

平心而论，线上成就真的是成就系统中最难掌控的一个部分，其特性使得它既可以为玩家带来合作乐趣，同时也可能成为追求完美的玩家心中的一道疤痕。诚然，线上成就有《使命召唤》中丧尸模式里堪称精品的典范，但大多数还是平庸无奇甚至令人皱眉。希望上文中所说的几点畅想能够在下一次成就系统进化时成为现实。

文：NAOH　编：稀饭



■挑战也许是未来线上成就最好的呈现方式。

横行霸道V 神秘现象猎奇

一群充满英式幽默的苏格兰人，创造了地球上最成功的沙箱游戏。自从《横行霸道》诞生以来，调皮的游戏策划们在游戏中藏入了无数奇葩的隐藏内容。一二两作由于是俯视视点，而且游戏世界规模有限，因此隐藏内容并不多。而从三代开始，随着场景3D化，隐藏内容大大增加。这些内容并非支线任务，它们的出现几率极低，或是大脚怪，或是外星人，只有极少数的玩家能在游戏中碰到它们。正因如此，他们就像现实世界里的猎奇事件一样，成为令人津津乐道的民间传说。寻找这些神秘现象也就成为"《GTA》系列"的一大乐趣。

《GTA》的猎奇现象第一次引起大规模关注，是从《横行霸道 圣安德里亚斯》开始。由于该作的面积达到了史无前例的恐怖程度，为了填补其中的一些空旷区域，给玩家提供更高的游戏价值，Rockstar在其中加入了大量隐藏要素。广袤的黑暗森林、看起来简直无边无际的沙漠旷野，这一切简直是隐藏怪现象与恐怖生物的最佳地点。同时随着网络的普及，这些神秘现象的讨论成为网上的热门话题，由此催热了《GTA》的猎奇探索，使之成为系列的一个重要卖点。

大脚怪是系列最早引起大规模探讨的隐藏怪物，有人在巨大的森林里进行地毯式搜索，加上一些运气因素，找到了这种奇怪生物。于是它就像现实世界的大脚怪一样，引起人们的强烈好奇。人们这才发现，《GTA》不止是一个关于犯罪的故事，其中也有超现实的内容。好奇心强烈的玩家们纷纷到游戏里寻找那些本来不应该存在的东西，不断有人有新的发现，发到网上后引起新一轮的关注。也有一些浑水摸鱼的玩家，用PS过的"截图"糊弄网友。更有闲得蛋疼的网友通过MOD修改游戏内容，插入诡异内容，并发布看起来很真的视频。亦真亦假的神秘现象掺杂在一起，在全球数千万玩家中传播，真相更显得扑朔迷离。有一些传闻至今仍未被证实，有些传闻虽说有许多网友号称亲眼目睹，但是如果你不亲自一探究竟，也很难确定是真是假。这一切，不是正如现实？有些神秘现象，究竟是真是假，也许永远无法证明……

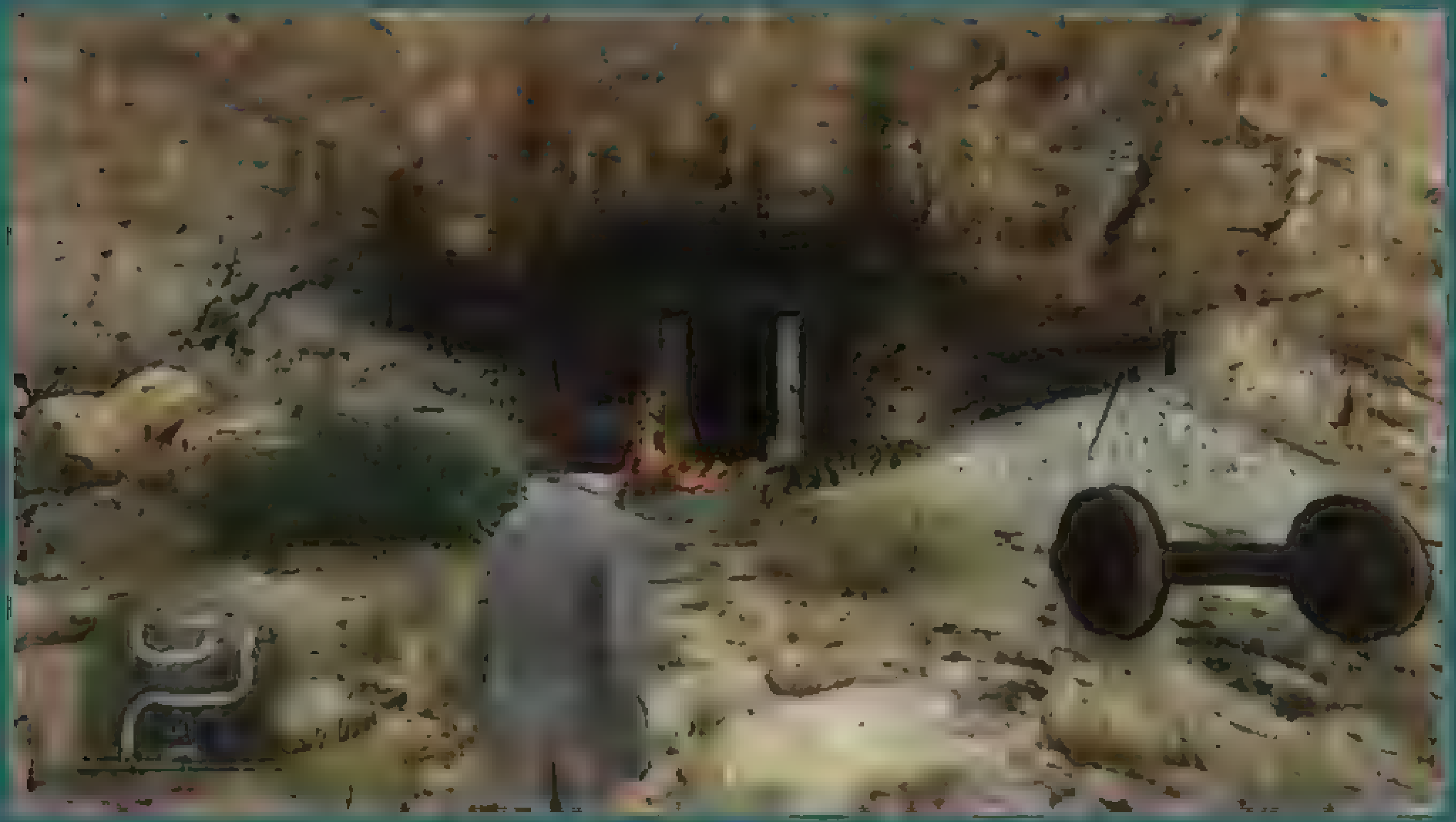
《GTA V》重返洛圣都，庞大的世界全面进化，其神秘现象也变得更加精彩有趣。本文所述是已经被证实的神秘现象，可能还有很多隐藏更深的猎奇内容未被发现。下面，欢迎您进入洛圣都的里世界！

文 清国清城 编 纱迦 美编 anubis

1. 废弃的矿坑

这是一个西部拓荒时代的废弃矿坑入口，位于约西亚山附近。一百多年前的淘金时代，挖矿者从这里挖洞到约西亚山深处寻找金矿。当时在那个年代，金矿主要集中在加州北部，加州南部很少有这种矿坑出现，因此这个矿坑显得十分可疑。

在游戏中玩家可以进入到这个矿坑入口，沿着隧道走一段后就发现了石墙挡住了，不过中间留了一个木门。在本世代版中，木门无法打开，但是从开口处隐隐约约可以看到里面是有东西的，所以发现了这个地方的玩家们都相信有办法可以进入。在次世代版中，你只要朝着木门发射一枚火箭弹就能炸开。进入之后，可以看到有古老的铁路，以及各种挖矿的工具，看起来更像是个煤矿而非金矿。在矿坑的铁路上还会发现躺着一具尸体，据推测可能是“无尽谋杀”事件的最后一具尸体。



2. 飞机残骸

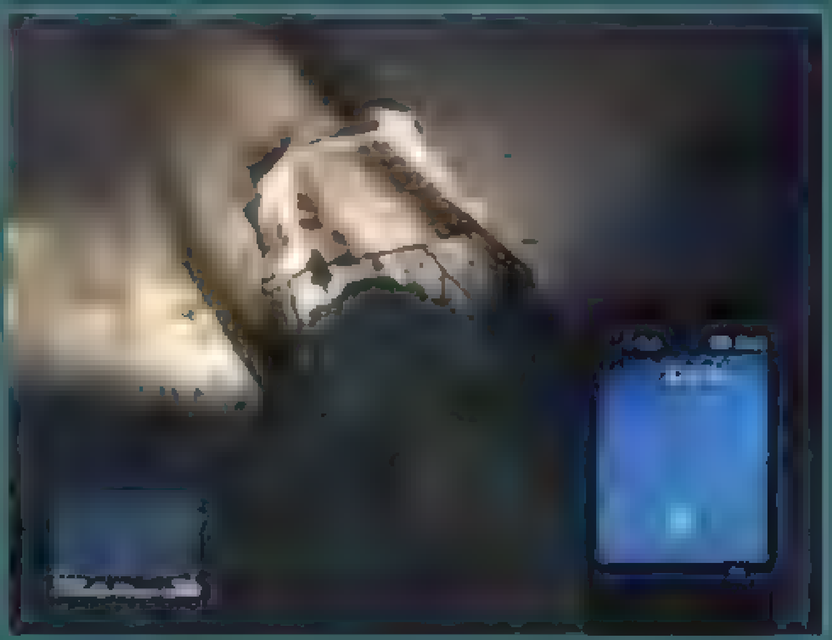
《GTA》系列”一直有隐藏飞机残骸的传统，大部分都是在水底。而在《GTA V》，飞机残骸的数量是系列最多的。此前系列作中最著名的是《圣安德里亚斯》里的“仙女座”大运输机，在 Verdant Meadows 的废弃机场里有好几架残骸。

《GTA V》的 Paleto Bay 半岛北部可以找到一架坠毁的喷气式飞机，其机翼已经脱落，机身和躯干也大部分崩坏了。飞机周围还保留着坠机时的惨烈现场。机身上有 FlyUS 的标志，飞机周围没有太多的珊瑚和海草，看来应该坠机的时间并不长。本作的故事和资料中没有任何关于此坠机事件的消息，不过在残骸中可以发现一些潜水艇的零部件。

另外一架沉没的喷气机位于洛圣都港东面和 Murrieta 油田的南面，机身上没有任何标识，外体多处撕裂。机身残骸已经有很多海草和珊瑚，应该已坠机多时。

在以小吃大任务之后，就可以在 Alamo 海底找到崔叔搞掉的运输机残骸，这里还会定期冒出各种武器和装备。

另外一个运输机残骸位于 Zancudo 空军基地西部海岸的海底，残骸的位置与空军基地的飞机跑道对齐，应该是起飞或降落时坠毁，残骸位于一个大型海脊边缘，前段被撕裂并沉落底部。



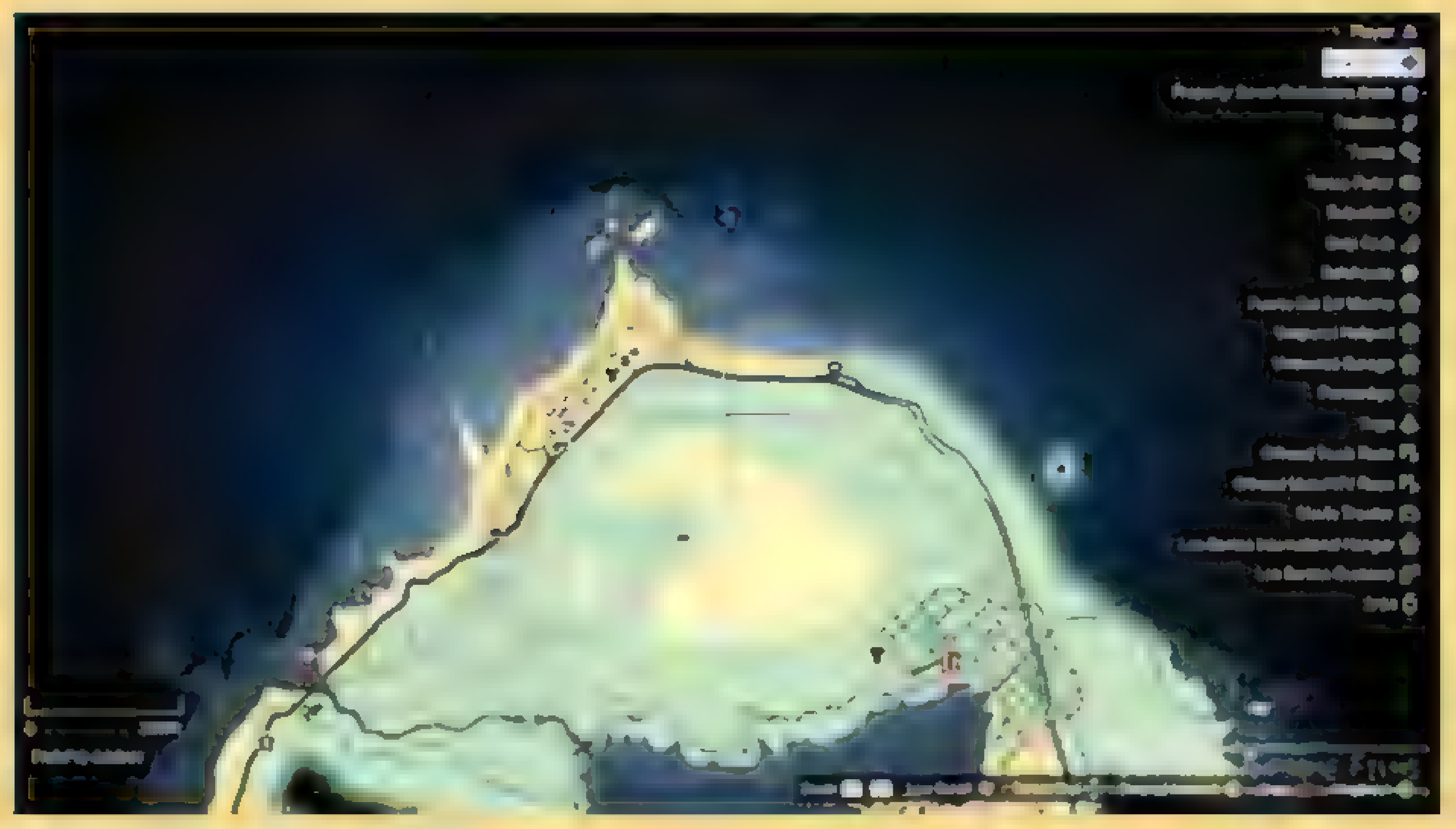
3. 亚特兰蒂斯

早在《GTA V》发售之前，就有细心的玩家猜测本作可能会出现海底都市亚特兰蒂斯的遗址。在游戏公布阶段的预告片里，可以看到一名主角在深海潜水，前方有大型起重机臂架和大型机器的残骸。玩家们推测这可能是一个沉没海底的城市遗址。不过很难想象 Rockstar 在预告片里就把隐藏要素给泄露出来，后来经过证实，所谓的亚特兰蒂斯只不过是洛圣都东部海岸底下沉没的起重机。迄今尚未有人发现隐藏的海底城市遗迹。不过也不排除今后通过大型 DLC 的方式，将玩家们期待多年的亚特兰蒂斯加进去。

4. 深渊

所谓“深渊（The Abyss）”是《GTA V》海洋中最深的部分，通过潜水艇，玩家可以进入到极深的海域，找到特殊鱼种、沉船、飞机残骸甚至沉没的 UFO 残骸。深渊环绕着整个地图，通常距离海岸只有几公里。从玩家的视角看过去，深渊就是一道看不到底的深黑沟壑。通过潜水艇可以进入到深处，到达一定的深度之后就会警告水压过高。继续强行深入，潜水艇将会被挤压爆炸导致死亡。通过秘技突破海洋深度限制，将会发现深渊其实只是一个巨大的完全空洞，继续深入之后将会发现蓝色地狱，然后会被传送到陆地上最近的人行道。

网上盛传在深渊里还能找到北海巨妖，它会将潜水艇和船拖下海底深处。虽然这个传闻未被证实，不过在洛圣都西面海底确实能找到大量骨架，其形状有点像巨型章鱼。



5.Beam Me Up

这是一个根据现实中存在的地方制作的场景，在一个山丘上有一个大型壁画，是很多外星人狂热爱好者聚集的地方。在山丘上写了很多大字，比如“Beam Me Up（把我吸上去）”、“Save Us！”等。在它的旁边还有一对筒仓，上面画着曾在西部 Stab City 出现的外星人。

如果游戏的完成度达到 100%，在这座涂鸦公园上空就会出现 UFO，这个 UFO 不会把人吸上去，但是你可以驾驶直升机上去调查。

在山丘的右边有一组代码：6EQUJ5，这组代码又叫“WOW 信号”，是现实世界存在的 SETI 外星文明探索组织在 1977 年侦测到的神秘信号，被怀疑是由外星文明发射的信号。

6. 布莱恩郡旅馆

在 Sandy Shores 有一个阴森森的废弃旅馆，其规模不小，但是很多年前就已经荒废。旅馆的很多房间都无法进入，大部分都是用木板把门窗挡住了。整个旅馆都被掏空了，没有任何家具家电。旅馆后面还有一个空的游泳池，白天的时候会有一些瘾君子在那里出没。据传在旅馆里有幽灵出没，有时候会听到奇怪的声音，比如敲门声和抓地板的声音，但是无法确定声音的来源在哪里。有时还会听到恐龙的吼叫声和婴儿的哭声，有人说这些声音只是周围动物的声音。

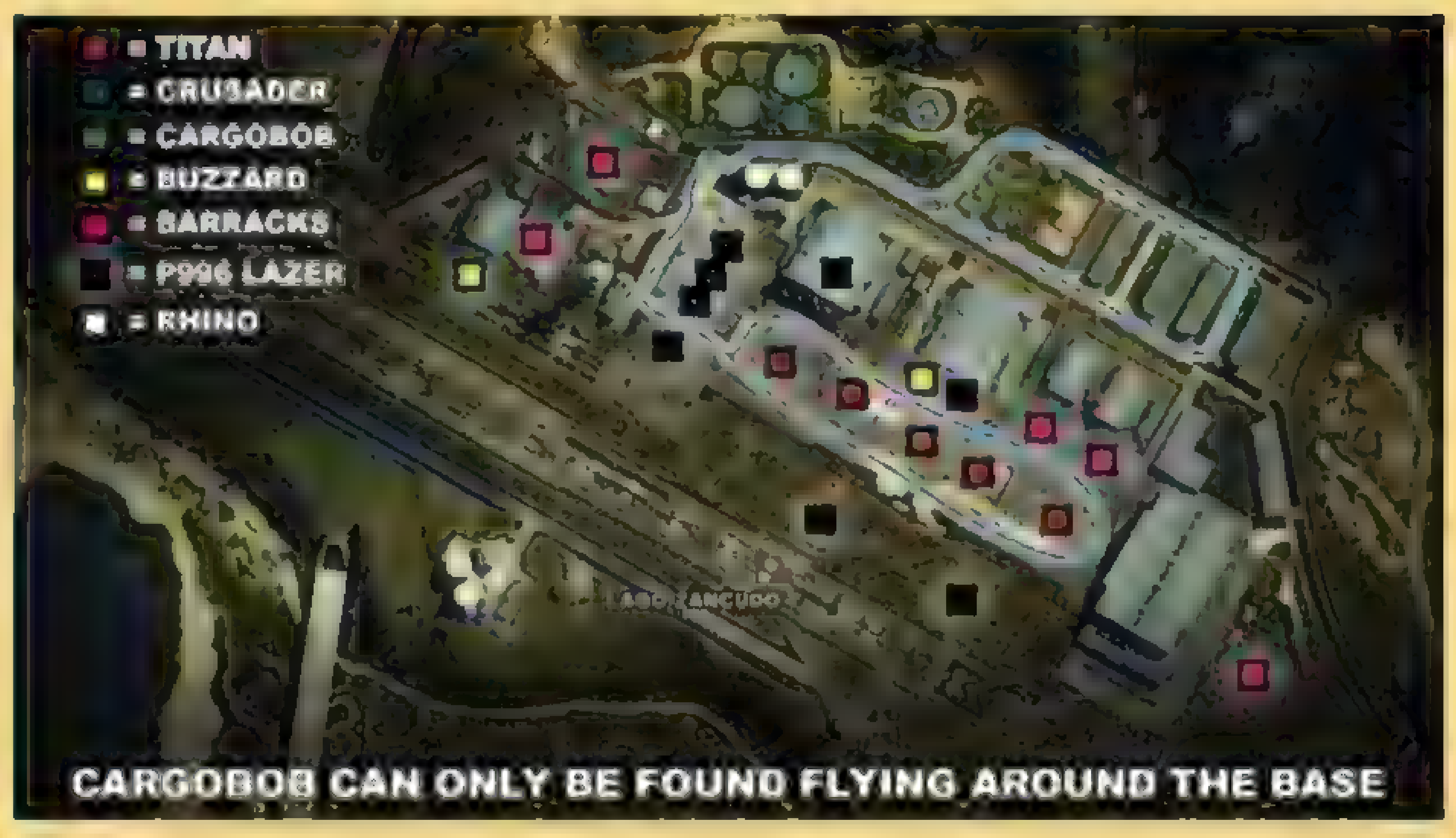
7.El Gordo 灯塔

这是在于圣安德里亚斯东部海岸猫鱼岬的大型灯塔，在当地是一个标志性建筑。由于常年阴雨连绵、雾气蒙蒙，看起来十分诡异，令人想到 X360 的恐怖游戏《心灵杀手》。而且这整个地区只住着一个活人，就是在灯塔旁边小屋子里的 Ursula。崔叔或富兰克林自驾游来到这里时，Ursula 已经是一个有强烈攻击倾向的疯子，她还说上一个来这里的人已经被她掐死了，还有一个人堕崖而死。有传闻说她杀了自己的母亲，其坟墓就在灯塔南面的山上，坟墓附近据说经常闹鬼。

8.Fort Zancudo

约西亚山附近沼泽地东北面，有一个空军基地，其原型是现实世界里的范登堡空军基地。虽然隶属于空军，基地里也有海军陆战队。该基地戒备森严，仅有的两条通道都有检查站。

与圣安德里亚斯里的“69 区”一样，一旦玩家驾驶飞机飞过该区域上空，马上就会提高到 2 星通缉等级，空管员马上会用无线电警告你迅速离开，否则会被击落。如果无视警告，通缉等级将提高到 4 星，基地会发射跟踪导弹。据说在基地内的地下密室里可以搞到最高机密的载具，但是只有利用游戏的 BUG 才能进入到这个神秘基地。具体方法是搞到一辆摩托车之后，趁着守卫不注意从检查站疾驰而入，然后在里面右方会发现有条沟，从这条沟穿过基地，可以有 10 秒钟的时间不被发现。

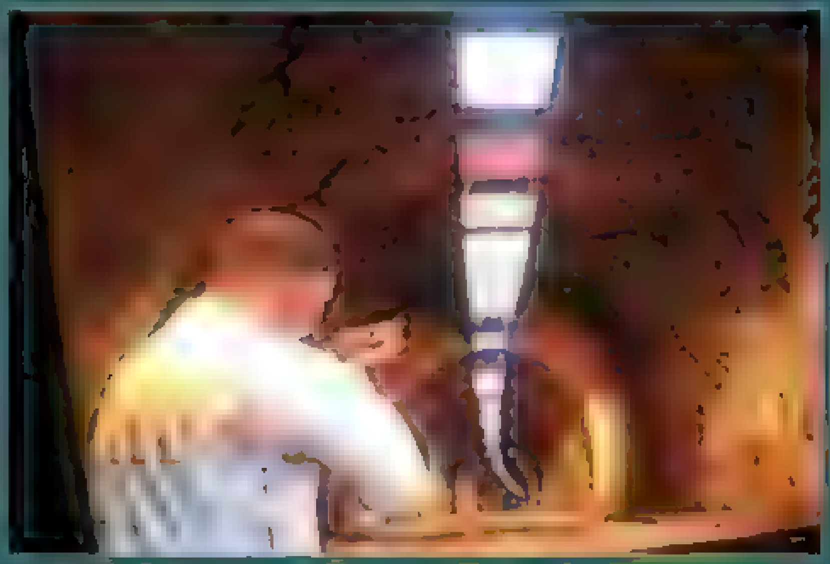


9.Humane Labs and Research

这是一家生产生化武器的公司，在动物身上做实验，据称打算在人群中使用。而外界以为他们只是一家香水公司。它的地点位于 San Chianski 山脉，进入这个实验室马上就有 4 星通缉等级。据说该实验室正在与政府合作，开发一个可能导致世界末日的超级武器。此外在这里将会找到“猴子”，也就是在“不法勾当”任务中出现的猴子，因为实验室里的动物实验而发生变异。虽然叫猴子，其实它们都是黑猩猩。在游戏中有个电影叫做《The Simian》，明显是恶搞《猩球崛起》，可以看到一大群猴子用武器摧毁洛圣都。

10.Maintenance Tunnels

洛圣都市中心的下水道，有两个入口，一个在洛圣都水库的角落，还有一个在某地下通道底下。主角等人在第一次抢银行行动时曾将此作为逃跑路线。据传在下水道里经常闹鬼，有玩家表示听到了诡异的声音。在隧道中某个未完成的站台附近，可以听到很明显的“恶魔的笑声”，并且伴有回音。由于经常有老鼠出没，适合老鼠生存，鼠人据说就住在这里。

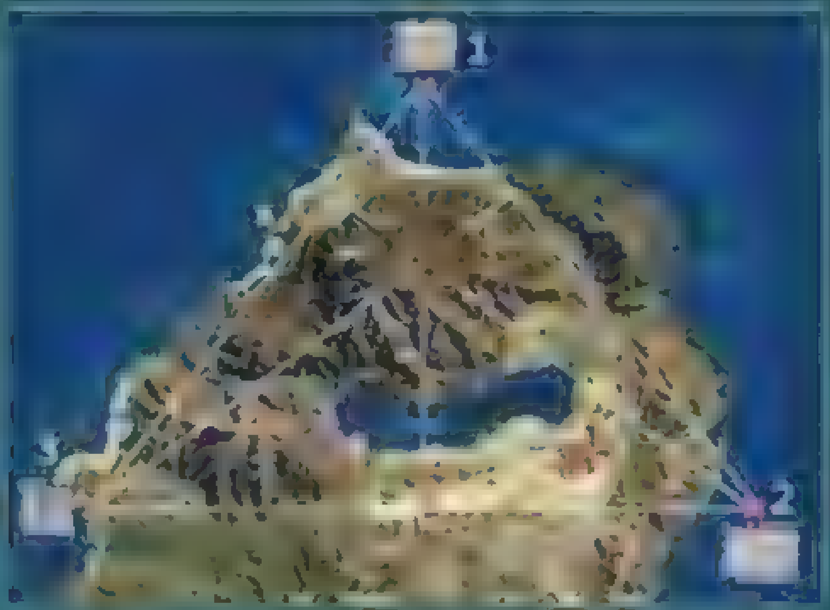


11.Chiliad 山神秘事件

Chiliad 山是圣安德里亚斯最大的山脉，也是整个州最高的山峰。山上有很多陡峭的悬崖，以岩石地表为主。玩家可以通过缆车到达山顶。在山顶的缆车站，可以看到一张整个山脉的大地图，在地图上有一些奇怪的标志，似乎代表散落在 Chiliad 山各地的秘密物件。

在地图顶部有一个看起来像个眼睛的标志，叫做“天道之眼”或者“全视之眼”，可能与光明会有关。在观景平台下方有一个红色标记的奇怪标志，应该与收集 UFO 零部件的“外星之物”成就 / 奖杯有关。观景平台后面还刻着这么一句话：“当你的故事结束之后回来这里”。100% 完成任务之后返回，将会看到 Chiliad 上空悬浮着一架 UFO。以上这些彩蛋都与古老的神秘组织“光明会”有关，其标志“全视之眼”是金字塔上面一个眼珠。Chiliad 山就相当于是一座金字塔。光明会有统治世界的野心，其目的是建立世界新秩序，成立全球惟一的政府。

Chiliad 山里还隐藏着一条连接 Paleto 森林和 Alamo 海的巨大地下通道，其作用是从 Paleto 伐木场将木材和其他原料运到全州各地。



12.North Yankto

北扬克顿是圣安德里亚斯之外的一个州，惟一一个已知的城市是 Ludendorff。这是一个隐藏的地方，只有在序章任务之后，利用一个 BUG 才能进入。在 1.08 版本更新之后，这个 BUG 已经被修复，这么大一个地方就这样无法进入了。不过在《GTA Online》里还可以通过一个 BUG 进入。

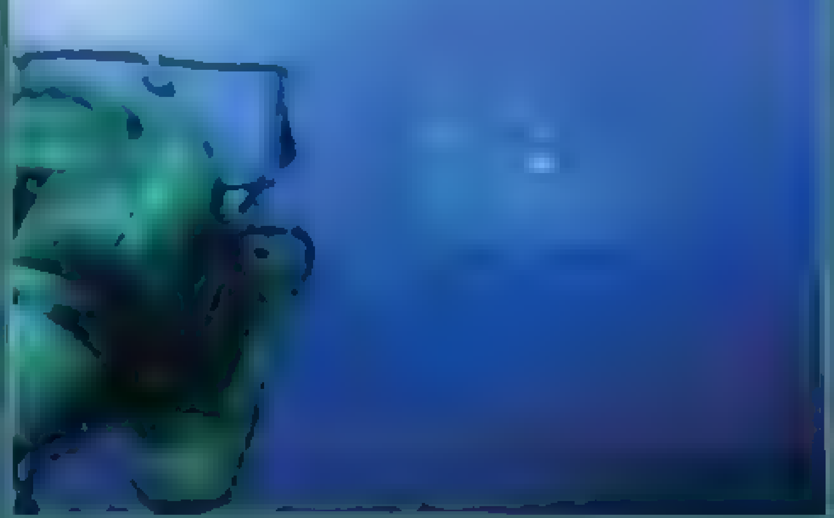
Ludendorff 是一个乡下小镇，应该是在 Fargo 的东部。该镇建立于 1945 年，至今保留着当时的建筑。在游戏中有两个地方与此地有关，第一个是序章，也就是 2004 年麦可和崔叔一起干的那场抢银行大案。第二个相关任务是“真相大白”。

要进去这个区域，需要两人配合，首先一人在《GTA Online》中发起邀请，第二个玩家要重玩序章任务，一直到从车库门退出来走到外面的时候，这时第一个玩家邀请第二个玩家加入他的游戏，接受邀请后，第二个玩家会在《GTA Online》里以其角色形象出现。然后玩家要搞到一架直升机或者任何飞机，最简单的方法是呼叫 Merryweather Security，他们会开着直升机过来。然后玩家要飞到地图东南面，即洛圣都港的 Elysian 岛南面。玩家将会发现海上悬浮着一个巨大的地标，然后就可以把直升机停在镇上，这样就可以自由探索 North Yankton 了。第一个玩家如果想要进入这个地区，也要用同样的方法再重复一遍。

在这个小镇里可以找到公墓、教堂，还有冰冻的外星人，城镇边缘有一些没建好的房子，整个镇子没有任何 NPC 和车辆，不过玩家可以召唤机师给他送车过来。

13. 海底舱门

在圣安德里亚斯东部海岸的海底，有一个圆形结构，中间的一个长方形窗户，在玩家经过附近的时候就会有灯光亮起来。据说这是在模仿电视剧《迷失》里小岛上发现的地下舱体。但是在这里发现的舱盖是无法打开的，其用意未明。如果玩家靠的太近，潜水器就会被水压挤爆。不过在附近仔细听的话，会听到有规律的敲击声，有不少玩家认为这是舱盖里有人在发摩斯密码，有人将其破译之后，发现是一句话：“你从来也不打电话，去打保龄球怎样？”这句话来自《GTA Ⅳ》主角 Niko 的堂兄弟 Roman Bellic，他总是在不恰当的时候打电话给 Niko 让他出来聚会活动，很令人厌烦。



14. 外星人

《GTA V》里的外星人有着绿色的皮肤和新月状的头，有点像电影《异形》中的外星人和《半条命》系列的Vortigaunt。

在序章任务中，汽车追逐片段里，在十字路口右转，把车开到路堤上，开上冰封的河面，停到桥底下，透过河面上的冰，可以很明显看到下面有外星人的尸体。

在哈章任务中，麦可会碰到一个人请愿将毒品合法化，他说服麦可也抽一点，抽了之后就可以进入幻觉状态，周围出现一堆外星人，将全部外星人干掉才能完成任务。富兰克林和拉玛任务中，会播放外星人电影《洛圣都2020》。片中的外星人其实是人类COSPLAY的。

在“平安喜乐”任务中，吉米喝了点迷幻药，然后给麦可也灌了一些然后将其推出车外。接着麦可进入严重迷幻状态，幻觉中他被大型UFO绑架，在飞船里，外星人对他进行了检查，几分钟后他们将麦可扔出了飞船。

15. 利他主义邪教

这是一个由婴儿潮时代老人组成的邪教，他们认为后生仔们存在诸多问题，是世界变糟糕的根本原因。该教严重讨厌科技，虽然部分成员也开车，并且有自己的网站。该教成员行为怪异，有些人会全裸外出，暴露自己的生殖器。他们的基地在Chiliad山的一个戒备森严的村子里。

在焦虑小罗任务中，Ron的信息显示利他主义邪教成员可能是食人族，而且特别喜欢“年轻的血液”。崔叔可以带一些NPC到他们的营地领取奖赏，这些NPC会被他们吃掉。崔叔常干这事，还将那些邪教人员称为“山里的朋友”。带了4个人到营地后，将会触发事件——崔叔被抢指着带入了营地，他要杀光邪教成员才能逃出。营地四周能够找到5个手提箱，每个手提箱有2.5万美元，还有一个火箭筒、一把突击霰弹枪、防弹衣以及棒球棍。

这个邪教据说与UFO也有关联，他们崇拜的是太阳，在其营地壁画中，有一幅图是太阳中间一架UFO，他们应该守着一些有关外星人的秘密。

利他主义邪教在现实世界中的原型是创办于1970年的天门教，他们相信UFO和外星人的存在，认为外星人就是上帝，他们认为人类的灵魂来自外星球，为了追求物欲享受才进入躯体，所以他们进行了严格的禁欲修炼，认为那样能够重返宇宙。1997年3月26日发生了美国有史以来最大的集体自杀事件“天门事件”，警察在加州圣地亚哥的一间屋内发现了39具服毒身亡的尸体，现场非常整齐，所有死者全身黑色打扮，像是准备出远门。自杀的缘由是当时海尔波普彗星接近地球，天门教认为彗星背面有飞船，正准备接他们回母星。有些男性教徒为了表明彻底禁欲，在自杀前将自己阉割。

16. 大脚怪

大脚怪是《GTA》历史上最著名的神秘现象，在《圣安德里亚斯》中是玩家津津乐道的话题。在本作中，大脚怪是否存在同样是一个谜。

在弱肉强食任务中，麦可要用一把有热感镜头的狙击枪，在深夜中从树林里找到奥尼尔兄弟。在热感镜头画面中，右下角放大后可以发现似乎是大脚怪的生物。开枪射杀无法将其击毙，他会在几秒钟后匆匆消失。

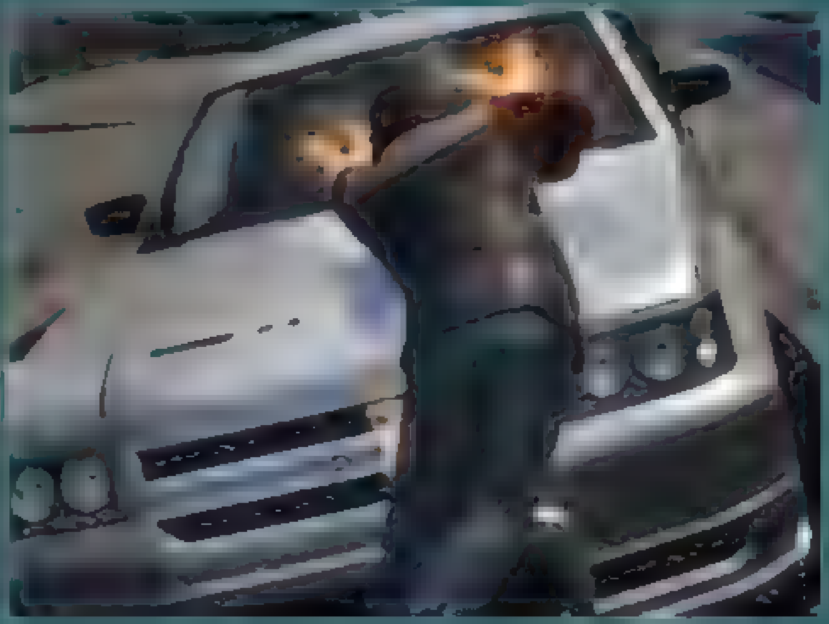
在陌生人与怪咖任务“末代妖兽”中，富兰克林会碰到一个猎人，他说自己追踪大脚怪已经9年了（暗指《圣安德里亚斯》，该作发售时间与《GTA V》刚好相隔九年）富兰克林搜寻森林之后，会发现大脚怪，追了很长时间，大脚怪终于倒下了，但是上前一看才发现是有人穿着大脚怪的衣服伪装的。

在《GTA V》初公布时，预告片中其实隐约能看到大脚怪，在崔叔站在山顶上的一个片段里，背景深处有大脚怪。当时Rockstar可能想在游戏中加入大脚怪的更多内容，最后究竟是删除了，还是玩家至今没找到，这就不得而知了……

17. 亡命司机

在《GTA》系列”里，亡命司机也是常客，最初是在《罪恶都市》里出现，似乎是随机出现的NPC，他们开车超快，有时撞进大楼，有时造成严重交通事故。据信当时这只是一个BUG，但是因为引起了玩家很大的兴趣，后来就变成系列的一个特色隐藏要素。在《圣安德里亚斯》中，亡命司机变得非常普遍。大多数情况下，亡命司机是被警察追逐的NPC。在《GTA Ⅳ》中，进入部分出租车，让司机开快点，出租车司机将变成亡命司机，有时候会造成车毁人亡。

与亡命司机相对应的是幽灵司机，有时候会出现飞速疾驰的车，但是车里却没有司机。在GTA Online中，幽灵司机的行为较为温和，一般不会把玩家撞死。有时候玩家还可以把这种车偷走，直接走进驾驶舱，没有偷车的动作，直接就能开走。



18. 卫星接收站的FIB探员

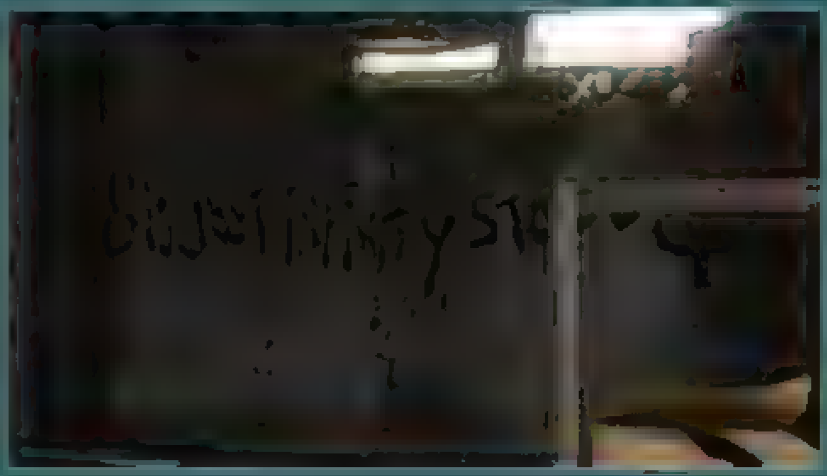
每天早上10点到下午5点，在Grand Senora沙漠的卫星接收站，会看到一帮可疑的FIB探员。这帮探员的旁边停着两辆FIB汽车，另外一边是几个科学家在窃窃私语。奇怪的是，当玩家靠近时，他们就都闭嘴了，仿佛有什么秘密。这些科学家都穿着白大褂、黑裤子，而FIB探员则是一身黑。如果玩家在那里站的时间太久，就会遭到FIB探员的攻击。这个场面看起来应该是与外星人调查有关，卫星接收天线朝向Fort Zancudo，也就是有UFO出没的地方。

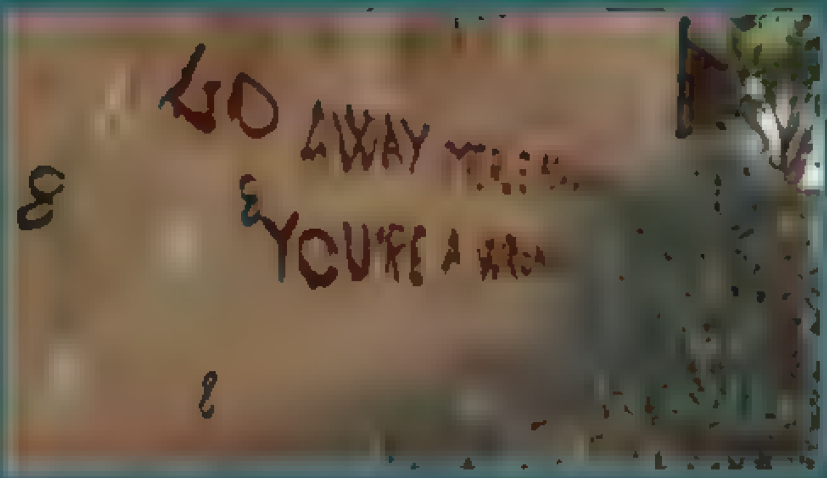
19. 无尽杀手

Merle Abrahams 外号“无尽杀手”，是一个名声在外的连环凶手，虽然从未露面，但是多次被提及。1999 年发生的“无尽谋杀案”就是他做的案，当时杀了 8 人，埋在了圣安德里亚斯的某处。

Merle Abrahams 出生于 1947 年，出生地点未知。他的一生中大部分时间住在 Sandy 海岸，在此过程中产生了严重的心理变态，对于数字“8”以及无穷符号（∞）非常着迷，他认为 8 只不过是∞倒过来而已，所以他的外号叫做无尽杀手。

1999 年 Abrahams 的精神病状态达到了顶峰，他杀死了 8 名男性晨跑锻炼者，后来被警方逮捕，关在柏林布鲁克监狱，此后他的住宅被邻居烧毁。在游戏中能找到很多关于 Abrahams 的线索，比如在他的旧宅遗址会看到“将会有 8……”、“8 是无穷站了起来”等文字。在房子附近的沙滩上，有块石头上留下了 Abrahams 的笔迹，上面写了一首童谣，暗指其心里所想。在柏林布鲁克监狱曾经关押他的牢房里，留下了一些话，暗指 8 具尸体的埋尸地点。在这些话的旁边有一张地图，是 Chiliad 山北面的一些小岛。按照地图找到那些小岛，将会在海床底部找到那 8 具尸体。





20.Jolene Cranley-Evans 的鬼魂

又被叫做“Gordo 山的幽灵”，在 Gordo 山顶上触摸，具体是在一个用血迹写着 JOCK 的大岩石附近。晚上 11 点到 12 点期间，玩家将会看到一个幽灵在演示旁边出现，看起来是个女鬼，长发，白衣白袍，从身体的半透明状态来看确实是鬼而不是女神经病。如果玩家想要靠近，她就会消失。

除了出现与消失之外，Jolene 的幽灵不会以任何方式与玩家互动，她永远是张着嘴，空洞的眼睛直视前方，惟一的动作就是转圈。Jolene 生前是 Jock Cranley 的妻子，他是个著名的特技演员，曾在 80 年代众多人气电视节目中出现。两夫妻曾住在布莱恩郡，70 年代时丈夫想到洛圣都当特技演员，但是妻子反对。在一次去 Gordo 山旅游时，Jock 把妻子推下了山崖。之后 Jock 被捕，但是很快无罪释放，因为缺乏证据。以上这些信息可以在 Senora Beach 报纸的报道中看到。

这个故事也是根据现实改编，原型是发生在美国中西部的一件事。当时有个不知名的女孩与朋友到戈登山爬山，中途被他的男朋友谋杀，也是被推下山崖。

在《圣安德里亚斯》里也有类似的幽灵出没事件，都发生在幽灵镇，都是在荒郊野外出现女鬼，连出现时间都一样是夜里 11 点。

21. 沼泽怪物

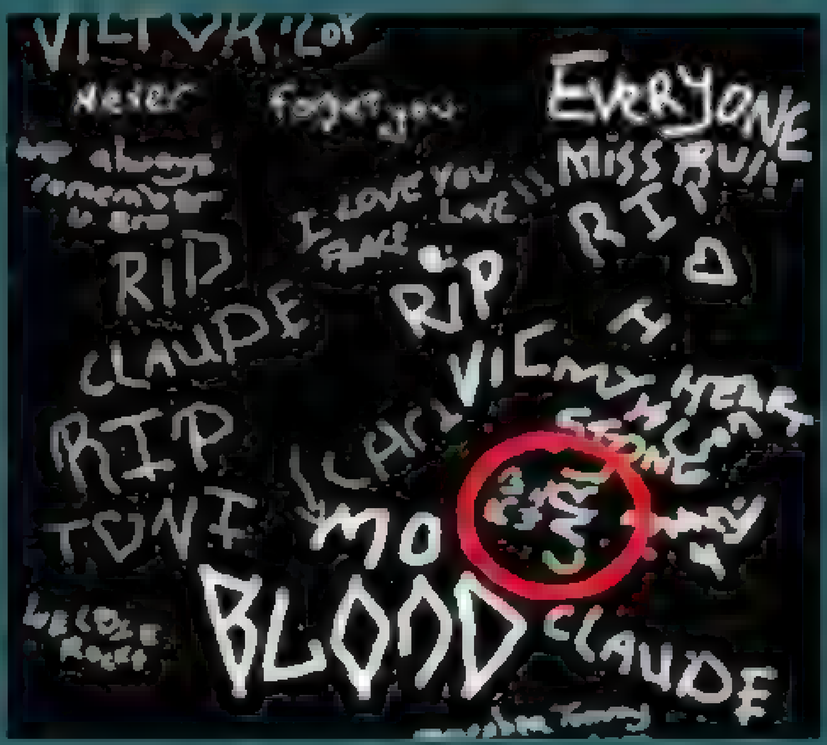
在 Fort Zancudo 附近的沼泽地里出现的怪物，身体呈灰褐色。此怪物也是以现实为灵感，其原型是 2010 年 11 月，一个猎鹿人在路易斯安那的森林里发现的怪物，当时曾轰动一时，各大电视台都有报道。还有一个灵感是曾在爱达荷州出现的人形巨爪怪物 The Rake，当时电视台曾经播出，然后节目突然中断。之后就连网上的相关报道也被神秘摧毁。

这种怪物会隐匿在草丛中或者沼泽地，一般很难发现。在夜间仔细听，会听到这种怪物发出奇怪的声音。一旦怪物的踪迹被发现，它就会袭击玩家。Aproach 路尽头的码头船屋可能是它的藏身地。

22. 吸血兽

吸血兽（Chupacabra）最早在《圣安德里亚斯》出现，是一种长着獠牙利爪的危险生物。该怪物的出现条件可能与所选择的语言版本有关，西班牙与波多黎各玩家表示他们碰到了背部有尖刺和獠牙的生物，外形有点像大脚怪。这种怪物的形象与波多黎各民间传说中的怪物相似。在 Rockstar 的另一个名作《荒野大救赎》里也出现了吸血兽，其外形介于鬣狗和野猪之间，长着尖刺。在本作中有一条街叫“吸血兽街”，位于洛圣都南部的乐园岛，是一个工业区。但是吸血兽本身是出现在 Paleto 森林，在约西亚山和 Chiliad 山也有出没。

23.CJ 的鬼魂



《横行霸道 圣安德里亚斯》的主角 CJ 虽然已经被官方确认不会在《GTA V》中出现，因为这两个游戏不是相同的世界观，但这并不代表 Rockstar 不能以隐藏要素的方式暗藏 CJ。

在 Hood Safari 任务中，当玩家来到 Grove Street 的时候，会看到反方向有三个人骑着单车过来，这三个人看起来非常像圣安德里亚斯第一个

任务里的 CJ、Big Smoke 和 Ryder。此外在打电话的时候还可以听到 Grove Street 的成员说："有啥好东西，CJ？"当然这也可能只是一个同名的人。

在《GTA Ⅳ》的 Broker Safehouse，楼梯旁边的墙壁上有一些涂鸦，上面写着系列作中各主角的名字，包括 Tommy、Claude、Victor、Tony 和 CJ，在 CJ 的名字旁边写着 RIP，也就是"安息"的意思，也就是说 CJ 可能已经死了。

24. 尼斯湖水怪

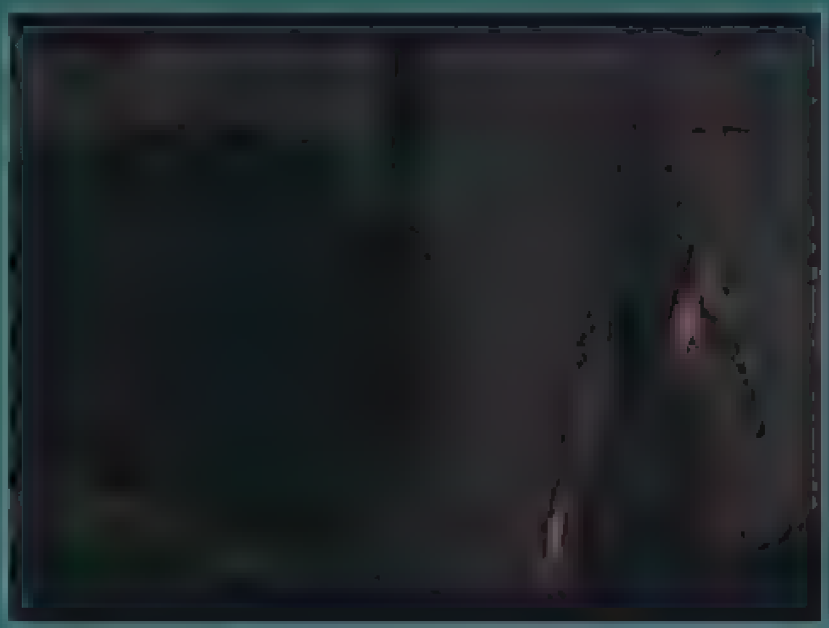
《圣安德里亚斯》里的尼斯湖水怪最早被玩家发现时已经是 2005 年，玩家说在水中看到了一些黑线，隐约可以看到有脖子和头。大部分玩家都是在 Fisher's Lagoon 看到的这个怪物，即洛圣都的北面，能够找到生锈轮椅的地方，也有人说是在洛圣都南面发现的，其他出没地点包括 San Fierro Bay、Gant 大桥附近，以及幽灵湖里。有玩家说他们把 CJ 丢在船里，开机放在那一整晚（现实中的整晚），然后第二天 CJ 就被送进医院了，也就是说被尼斯湖水怪杀了。也有直接碰到水怪的玩家说，CJ 上前一碰到水怪就会即刻身亡。但是 Rockstar 曾多次表示在圣安德里亚斯的水底并没有尼斯湖水怪。

在《GTA V》中，乘坐潜水艇到深海，或者进行深潜时，有玩家表示看到了尼斯湖水怪的尸体，但是也有一说实际看到的是鲸鱼骨架。

25. 三角铁头

2001 年《寂静岭 2》中出现的三角铁头是一个标志性角色，男性的身躯，巨大的金字塔状铁面具（实际上就是他的头），令人过目不忘。几年后发售的《横行霸道 圣安德里亚斯》里据说出现了三角铁头，之后在四代和五代中都有人说看到了三角铁头出没。

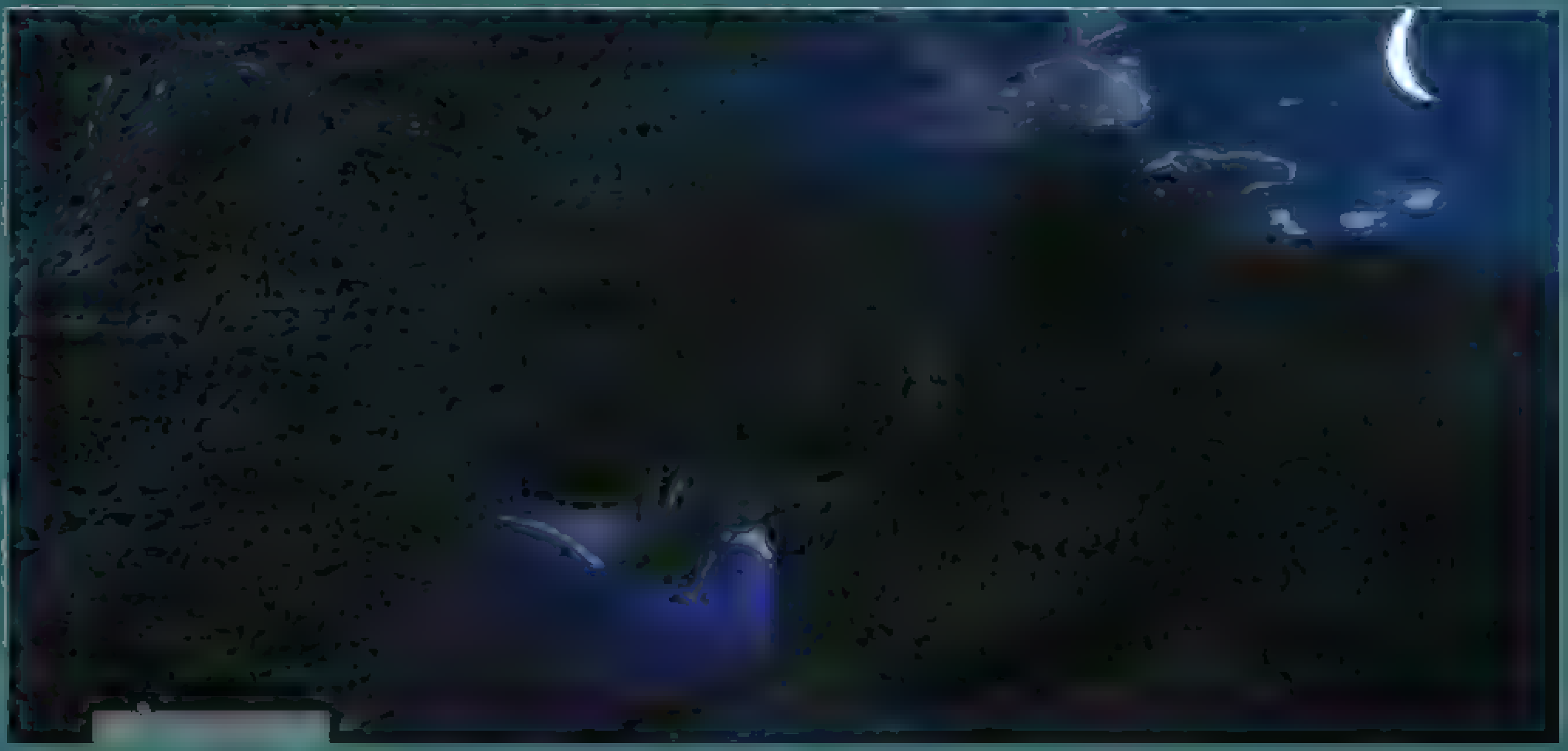
《圣安德里亚斯》的三角铁头出没地点是洛圣都 Rodeo 的一个恐怖鬼屋，在《GTA Ⅳ》中，他会在自由城多处追杀 Niko Bellic 和 Luis Lopez。网上有很多三角铁头出现在《GTA Ⅳ》中的截图和视频，其中大部分都是 MOD，是否有真正的实体无从考证。在《GTA V》中也有人说看到了三角铁头，但同样没有太多实质性证据。游戏中要出现这个角色，需要征得 Konami 的许可，当然以《GTA》的影响力，想必 Konami 宁可倒贴也愿意这么做，况且小岛秀夫也是《GTA》的忠实粉丝。



26.Slenderman

其来源是 2012 年的恐怖游戏《Slender: The Eight Pages》，而这款游戏本身是根据一个网络传闻改编——2009 年"Something Awful"论坛用户 Eric Knudsen 声称自己发现了 Slender，他是一个没有五官、身形瘦长，穿西装打领带的男人，据说他可以随意改变身形伸缩手臂，背后有触手状的肢体，喜欢出没在多雾的街道或树林以隐藏自己，小孩子比较容易看见他，据说有小孩子在梦到他之后就失踪了，所以 Slenderman 又被称为杀童魔。

在 GTA 的世界里，Slenderman 据说是在 Whetstone 和 Shady Creeks 出没，他能够瞬间移动，拥有超自然能力。在《GTA V》中，有人说在大查帕拉尔地区草丛里看到了奇怪的半透明生物，不过截图证据有点可疑，可能是 PS 过的。



27. 崔叔的鬼魂

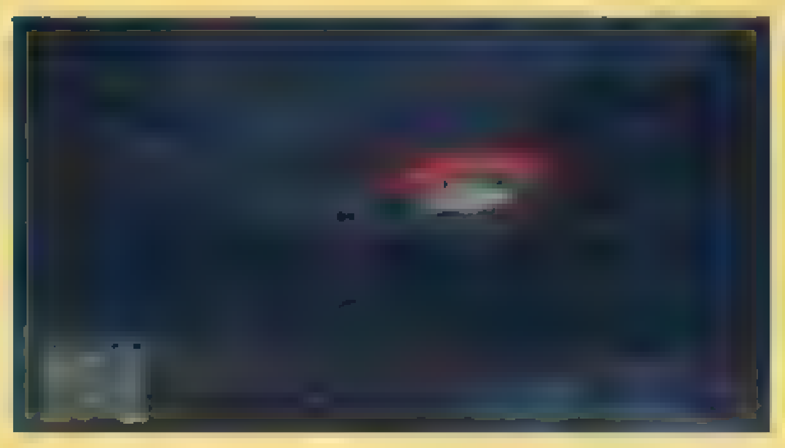
这是一个未经证实的传闻，在"Something Sensible"任务中，选择 A，麦可和富兰克林将会追杀崔叔并将他杀死。他死的时候，一个油箱泄露，把他的尸体泡在了汽油里。然后富兰克林又给他补了一枪，由此点燃了汽油，将尸体烧焦。有玩家说在这起事件之后，在富兰克林的拖车附近看到了崔叔的鬼魂，他从厨房窗户探出头来，眼冒红光。据说能够看到这一幕的时间是凌晨 2 点，只会出现一秒钟。

28.UFO

虽然系列一直都有 UFO 的传闻，但是直到《GTA V》，Rockstar 官方才正式确定了 UFO 的存在，在游戏中的多处都能碰到真正的 UFO，甚至在预告片里都有 UFO 的存在（崔叔与 Maude 对话时后方上空有 UFO）。所有的 UFO 都是坚不可摧的，不管是用任何武器还是飞机去撞都不会有任何损坏。除了沉没在海底的 UFO 之外，其他所有 UFO 都要在 100% 完成任务之后才能找到。主要的出没地点是"吸我上去"、Fort Zancudo 和 Chiliad 山。

在某个任务中，Omega 会要求玩家搜集散落在圣安德里亚斯各地的太空飞船零部件。收集了所有零部件后，将会获得特殊载具"Space Docker"。需要收集的飞船零部件都是一些小的银色盒子或者胶囊，这些零部件的来源未知。Omega 说最近有 UFO 坠毁，碎片散落在圣安德里亚斯。坠毁的 UFO 应该就是沉没在海底的那一架，位于地图最北面的海底。

奇怪的是，游戏中有些 UFO 机身上居然有 FIB 的标志，意味着某些 UFO 可能与政府有关。此外在《GTA Online》中也有多个地方出现了 UFO。通过建模查看器调查 UFO 的内部，会发现 Fort Zancudo 的 UFO 里面有人类驾驶员。这进一步证明了《GTA V》的 UFO 可能是政府对真实 UFO 进行研究之后建造的人造 UFO。

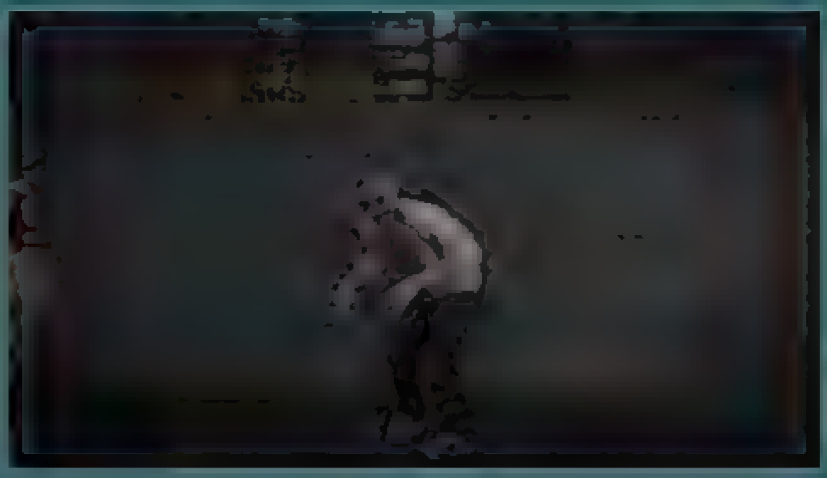


29. 丧尸

丧尸这种大人气的生物在《圣安德里亚斯》就开始出现，其类型有多种，包括红脖子丧尸，以及被改造成丧尸的行人，还有丧尸与外星人的结合体。游戏中还有一家专门研究丧尸技术的公司 Zombotech。玩家可以将行人改造成丧尸。在《GTA Ⅳ》中对丧尸种类进行了进一步扩充，还有一个专门

的社交俱乐部，会举办“丧尸入侵自由城”活动。

在《GTA V》中，Humane实验室开发了丧尸病毒，在“Monkey Business”中让麦可带的包裹就是丧尸病毒。另外还有一个任务里，麦可必须装死人混进停尸房，将会发现验尸官对丧尸早已见惯不怪。此外还有一个任务“Dead Man Walking”与丧尸有关。



30. 喷气推进器

在《横行霸道 圣安德里亚斯》里隐藏的喷气推进器是玩家的巨大惊喜，所以《GTA V》还没发售，玩家就广泛猜测本作中将会有隐藏的喷气推进器。

《圣安德里亚斯》的喷气推进器最早出现在Black Project任务中，CJ将其从69区的地下秘密实验室里偷了出来。该任务之后，就会在Verdant Meadows机场自动出现喷气推进器。此外也可以通过作弊码将推进器调出来。

很多玩家相信在《GTA V》中也会有喷气推进器出现，因为在游戏中的一些地方能找到相关证据，比如在Chiliad山顶缆车站的壁画右下角落，可以看到背着喷气推进器的人物图案。在《GTA V》1.12版本更新中，黑客对代码破译之后找到了喷气推进器的源代码，在1.13版本更新中还加入了一些新的功能代码，但是仍然没有人找到实物，所以很可能是未来通过DLC的方式加入。有未经证实的报道称，在Grapeseed或者洛圣都市中心IAA总部大楼里能发现喷气推进器。

31. 全视之眼

这是一个已经被证实的神秘现象，在圣安德里亚斯的观测站和多个地点都能发现。全视之眼被认为是代表了神之眼，监视着人类。该标志被用于共济会、宗教、光明会和美国政府。在《GTA V》里面的“眼睛”可能是外星人用来监视人类的，与Chiliad山的一系列神秘现象有关。

在伽利略天文台前方，有一个高而纤细的纪念碑，碑顶上有一个小小的地球状物体。白天的时候，纪念碑的影子投射在水泥人行道上，阴影中顶部的球体形成了全视之眼的形状。这暗示着天文台隐藏着一些东西，或者是Chiliad山神秘现象的一个解谜线索。该塔在现实世界里的原型是洛杉矶格里菲斯天文台的天文学家纪念碑。

在富兰克林的家里，有一幅全视之眼的照片，这是本作中已知的四个全视之眼之一。本作剧情中没有提到这张照片。在莱斯特的家里也有一个会发光的全视之眼，墙壁上也挂着全视之眼的海报，这些线索均与外星人有关。

在Chiliad山的缆车站里也有一张神秘地图，上面画着全视之眼。了望甲板下面还有一个红色的全视之眼象形文字。如果从某建筑的特殊角度看Penris大楼，将会看到一座庙，上面有个“眼睛”。

32.Epsilon Program

在《圣安德里亚斯》里就已经出现的邪教，其总部位于洛圣都的Rockford山附近。Epsilon属于科学教派，在本作中，他们恪守12原则，并制定了新的目标和宣言。在游戏发售之前，Rockstar曾开展了一个活动，报名参加的玩家有机会成为游戏中5位Epsilon成员之一。

Epsilon认为世界诞生至今只有157年的时间，关于恐龙以及古代的历史只不过是谎言。他们相信“所有人都是来自同一棵树”，所有人都是彼此相关的，除了那些红头发的人之外。他们认为精子也是不存在的，只不过是生物课老师传播的谎言——实际上他们认为世界大部分常识都是谎言。他们认为男人每个星期要睡9个新的性伴侣，女人要睡6个，但是在7月份的时候每天要睡5个男人。

Epsilon笃信外星人的存在，并且认为如果出生时带有胎记，可能就是第四皇朝的皇帝克拉夫的转世。克拉夫是Epsilon所信奉的神，他们相信人世间一切美好的东西都来自克拉夫。他们认为树是会说话的，但是只有少数人能听到。他们相信有信仰的人活得比无神论者长，而他们本身将能获得永生。如果你相信他们，把你的钱包交给他们，你将获得快乐的人生，否则你就会遭到诅咒。尽管其诸多教义有些无厘头，Epsilon相信他们是惟一将宗教与科学结合的教派，认为他们是在寻找真理。

在《GTA V》刚开始的时候，玩家就会听到一则Weazel新闻广播，其中提到Epsilon被美国政府拒绝承认其宗教形态，并且需要向政府纳税。休庭后教会负责人在庭外台阶上嚎啕大哭。

本作中，麦可完成了一系列任务之后就会成为Epsilon教会的成员，首先是在教会的官方网站上参与一个简短的问答，结束后前往沙漠捡到一个红色包裹，然后根据提示完成一系列任务，全部完成后就成为正式成员。其中有个任务能得到一个外星人探测仪，能够锁定外星人及相关物品的位置。

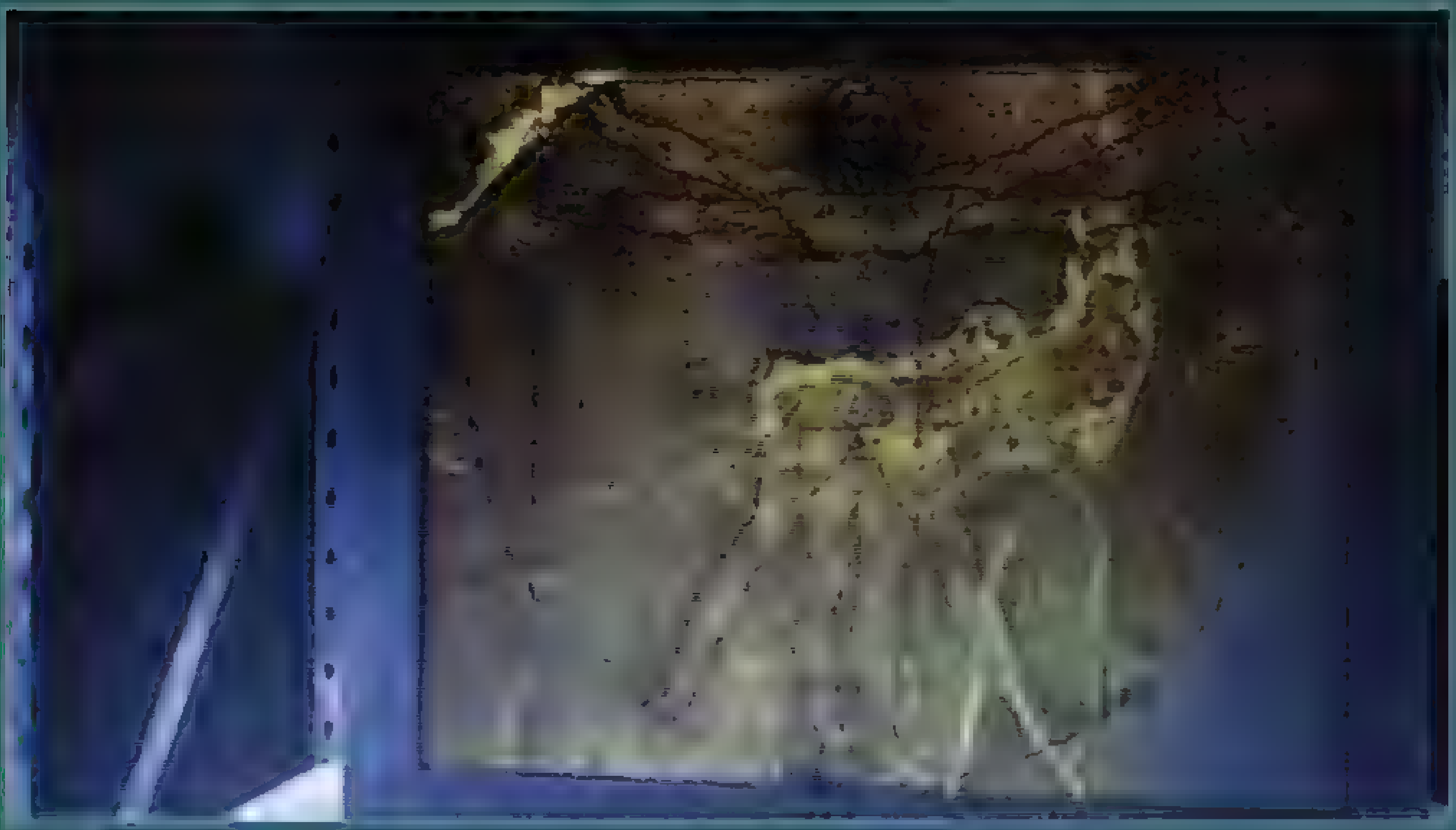
有一种说法是Epsilon和光明会其实是同一个教，或者至少是有千丝万缕的联系。

33.The Last One

本作的陌生人与怪咖任务之一，富兰克林将会碰到一个带着狩猎装备的奇怪男子，他说自己是要去猎杀大脚怪。富兰克林于是决定也跟着去猎杀大脚怪。虽然最后真的追到了大脚怪，还被富兰克林射中，但是掀开头罩才发现是人类假扮的。这个任务中的大脚怪猎人长得跟《荒野大救赎 不死人噩梦》中的大脚怪猎人一模一样。任务名称的来由是其为玩家能够解开的最后一个隐藏任务，可能也是能够完成的最后一个任务。

34. 量子人

这个传说的来源是《GTA Online》杜交俱乐部里出现的三幅神秘图画，这些图画中能够看到电视机里显示着洛圣都地图的一部分，在上面叠加显示了达芬奇的名画“维特鲁威人”。据说地图上的区域里可能找到蕴含巨大能量或者辐射的物质。



35. 鲸鱼骨架

在Banham峡谷的海岸以西，能够在海底发现鲸鱼的骨架。刚被发现时，很多人都以为是海怪的骨架，但是后来被证实只不过是鲸鱼而已。从形状来看应该是座头鲸，这也是在加州海岸比较常见的鲸鱼。另外在东部海岸也能发现另外一个鲸鱼骨架。

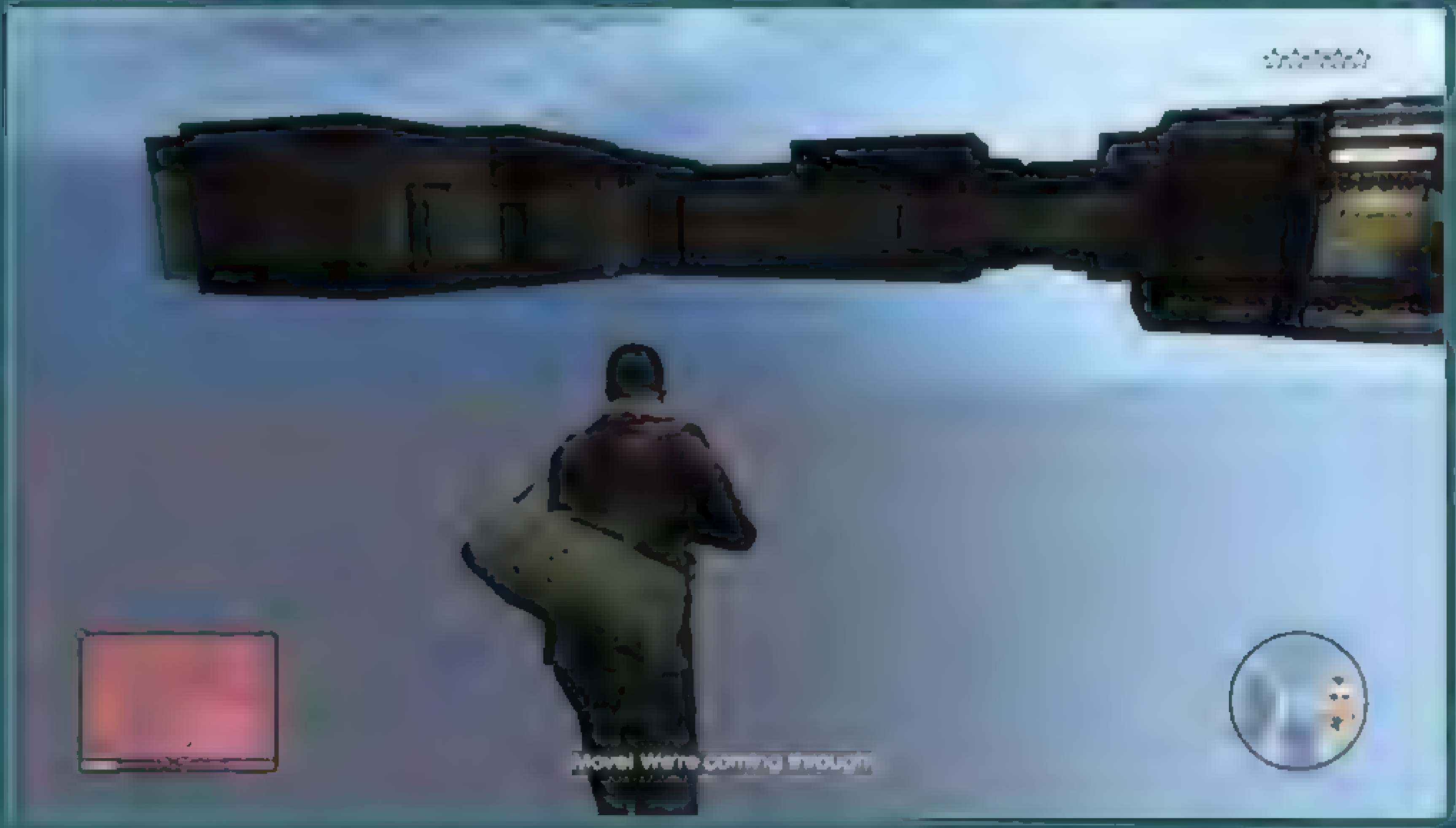
36. 蓝色地狱

所谓“蓝色地狱”是指隐藏在《GTA》系列”地面之下的神秘区域，之所以叫这个名字，是因为最早出现的《GTA Ⅲ》里面，所有地下隐藏区域对应的地表位置都是蓝色的。

蓝色地狱原本是无法进入的，应该是Rockstar在制作游戏的过程中将一些删除掉的内容用这种方式隐藏了起来。但是通过一些BUG可以进入到这些区域。《圣安德里亚斯》里的蓝色地狱是最容易进入的，只要用喷气推进器即可。

在《GTA V》中，也存在多个蓝色地狱。比如跳到一辆已经启动的列车车厢上，在行驶状态故意跌落到两个车厢之间，有时候可能会跌落蓝色地狱几秒钟。又或者当一扇门正在打开的过程中，跳到门的上方，也可能被挤入蓝色地狱。

在发生帮派袭击的摩天大楼工地里，玩家可以爬到红色起重机上，沿着臂架爬到顶部区域，然后走到尚未与混泥土连接的角落梁架上，从那里跌落到下面的门边，在那里走几圈，可能会跌落到蓝色地狱。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

Email TanGalaxy：PS4国行发布会没有多少亮点，不过发布会一结束，当晚PSN亚洲主页就更新了《教团1886》的语言版本，万万没想到的是更新的居然是简体中文！《教团1886》可是明年的超级大作啊，没想到居然能同步发售简中，果然索尼打得一手好算盘，在国行机器是否锁区还属未知的情况下，出简体中文游戏明显是面向国内的玩家的，行货游戏审核是一道难关，但玩家通过水货途径玩到简中游戏就是另一回事了，姨夫果然是有准备的，之前数次“微服私访”想必是对国内的情况有了大致了解，说不准以后的第一方独占都会标配简中的说，真是让人期待。

这么看来，这是不是索尼给期待国行玩家关于那啥的一个先头信号啊？

现在国行尚未发售，很多事都难以下定论，但简体中文游戏毫无疑问是面向中国大陆玩家的，作为多年的主机游戏玩家，能看到越来越多的官方中文游戏实在是一件可喜之事，也请各位相信以后国内的游戏市场能变得更好

Email 河马王：360期的光碟太有趣了，特别是电击文库的环节，本来就很喜欢看编辑部小编们的切磋，这次居然还加入了各种中二的设定，捧腹的同时代入感也大大加强！希望平时在直播也可以常看到！

这期的“编辑部电击大作战”大家可要好好感谢视频组的林克斯大大，要不是他夜以继日的奋战，大家也就看不到这么好的剧本和演出效果了。本期游戏光环还收录了“完结篇”，各位可千万不要错过哦！

编辑部 游戏风向标

[illegible]

Email S.M：本人已步入初三，家里把所有电子产品都收了，网也断了，我就靠每期的UCG作为精神寄托。我妈答应我初三毕业了就给我买Xbox One，但我纠结于买港版还是国行，想支持下国行怕国行游戏少，所以打算买港版，至少是中文……而且不知道到底PS4、Xbox One哪个更好一点，所以还没有具体打算，反正先过了初三再说……我比较喜欢《刺客信条 大革命》、《使命召唤 先进战争》、《横行霸道Ⅴ》、《FIFA 15》这类游戏。我不对《NBA 2K15》抱希望是因为我有一台PSP，里面的《NBA2K》自从我了解怎么玩了之后，打比赛要么直接投3分，要么直接把球丢给会扣篮的直接冲过去……搞的我对篮球类游戏就没多大兴趣了。我对《使命召唤 先进战争》很感兴趣，特别是《使命召唤 先进战争》新的特色吸引了我，也使我对这个系列感兴趣从而想购入次世代主机，所以我在想"《COD》系列"有没有可能会和"《光环》系列"一样出个合集。望"男神"稀饭和众小编给我一些关于购入机子和游戏的好的意见……

我对于怎么回应这个加了双引号的男神比较纠结，最后决定还是略过精点直接说正经的，首先是篮球类游戏尤其是"《NBA 2K》系列"每一作的打法都是会有一定的变化的，而且这一类游戏最大的乐趣是与人对战，打电脑多了容易摸到套路自然会觉得腻，但与人斗就千变万化了，道理和格斗游戏是一样的，所以读者大人有机会也不妨试试次世代主机上的《NBA 2K15》。另外"《COD》系列"出合集上次世代应该是非常有可能的，个人想像不出动视会不想赚这笔钱的理由，别的不说，出个《现代战争 三部曲》保管再赚一笔，唯一的问题可能是到底他们能不能找到人手来做，毕竟这个系列的开发周期虽然最近改成了三年，但是对于单个工作室来说还是很紧密的，所以只能等着看了。最后，关于买PS4还是买XOne，我个人的观点是，性能和画面分辨率还有帧数都是浮云，最重要的就是独占游戏阵容的吸引力，如果读者大人你口味偏向日式，那么PS4就是更好的选择，毕竟日厂的许多次世代作品都只有PS4版，但是如果你对美式游戏感兴趣，尤其是钟情沙箱和主视角射击，XOne无论是从独占阵容还是从手柄的操作手感对应来说都要更好一些，读者大人可以以此为参考

我想玩GAL（GAY）GAME怎么办！

请出门转左买PSV谢谢！

微信 黑古兰森：请问可以订阅2015年全年的UCG吗？

现在全年的UCG已经可以接受订阅了，访问http://b.ucg.cn（移动端地址为http://vd.ucg.cn）便能够进行订阅

Email JUNO：最近入手了PS4美版《NBA 2K15》，进入游戏后要求注册MyPlayer account，我按照步骤输入email，然后也收到verification邮件，但当我点击链接时，刚好遇上网络故障，导致激活链接无法打开，后来网络正常了，我尝试再去激活，但那个链接已经无效了。我尝试去官网查找再激活的方法，也尝试email给官方，可是没有一点回应，而MyPlayer account和my2K account是分开的，官网给出的疑难问题解答都是针对my2K的，貌似myplayer只能在游戏内发送注册激活请求，有些论坛说如果没激活，过阵子进游戏会再要求激活，可是已经两个星期过去了，还是没有再要求注册。求小编们帮忙想想办法。谢谢！！

目前这个问题貌似还没有较好的解决方案，2K方面的客服工作效率也令人着急。记得小游当年账号也遇到过类似问题，等了大概一个星期左右就能再次生效，或者可以尝试换一个浏览器输入网址，有时2K的官网还是挺"挑三拣四"的

Email 晓の雨：不得不说每年年末都是一个烧钱的时期，但又是一个令人兴奋的时期，《BUG信条 大缩水》在第一时间买了之后，趁有空用PS4玩了玩，没想到迎来一大波BUG……本想等育碧出补丁后再继续玩的，结果现在又忙得没时间……不过在攻略里看了《龙腾世纪 宗教审判》，之前没怎么接触过这个系列，没想到会这么好玩！而且在TGA上还得了年度游戏奖项。在PSE上又看到《未知海域4 贼徒末路》的演示（劳拉妹子的攀登斧看来借给隔壁德雷克了……），又是一个买买买系列……天啊，为什么你们都要来伤害我的钱包君。（大河马的头为什么是人脸，召唤兽为什么是兽头呢？）

（这个话题到底是怎么转到我头上的……）"刺客大信条"同样都是眼泪咱们就不说了，《龙腾世纪 宗教审判》游戏素质确实过硬，如果有中文版的话相信会吸引更多国内玩家。年末的游戏大潮已过，放眼明年的发售表，从1月到6月开始起码一个月有一款必买的游戏，再看看手头还没补完的……关于我的召唤兽嘛～其实大家可以看作两种形态，梦叶的人形态时只要高喊一声"我不做人啦！"就可以进入大河马的幻兽模式到处肆虐，嘿嘿嘿

Email fisher：各位编辑大人好。最近小的在淘宝看到有款PSV TV六合一下载卡，一问才知道是买PSV TV送的。为毛我当时在香港买的时候没送呢？还是官方实体店啊！顺便说下是今年七月底去的香港。还有某宝的PSV TV也太便宜了吧，豪华版的价钱比我普通版的价钱都要低，让我这个专门跑去香港买的人情何以堪啊！

其实索尼的优惠都是不定期的，因此不妨在去之前就先打听好有什么优惠，比如年底正值PlayStation20周年纪念，在索尼指定的店面购买主机就会额外获赠PS4手柄及各种先关周边，很有诱惑力至于PSV TV么，我前几天看到有人100元甩卖二手机器呢，让我这个首发入手的人情何以堪

UCG加油 国行加油

[illegible]

[illegible]

微信 harry：我想问问，日语好学么，本人的英语水平不高，很多无汉化的游戏让我欲哭无泪，日语自学要怎么学，求沙雨姐指点。

如果要问学习难度的话我恐怕很难做出公正的回答，因为我自学日语是属于潜移默化的那种，不过难度上肯定要比英语更低一些，至少看到汉字总比看到英文字母要感觉更熟悉。一开始建议先学习五十音，将所有音的读法和写法都记住之后去学基础的语法，之后可以靠玩游戏或者动画来锻炼语感，唱日语歌也是个好办法。等自我感觉对一般常用语很熟悉了之后可以考虑去看一些日剧或者声优见面会之类的，因为在三次元里日语的用法和二次元作品里的用法有些微妙的区别，而且现实生活中日语的说话速度比二次元作品里的更快。除此之外平时在日常生活里尽量多养成动口说日语的习惯，哪怕是一个人在房间里自言自语也比光听不说要强，虽然自言自语的后果很有可能是遇到意外情况时脱口而出的就变成了日语而不是中文……

难怪之前直播游戏的时候秋沙雨妹子被吓到就瞬间满口鬼日语

下次直播恐怖游戏时应该把不敢玩恐怖游戏的秋沙雨叫过去做直播，这样就可以听到她全程喊“雅蠛蝶～”、“咿呀～”之类的了

人与人之间的信任呢！

微信 曹宇爱吃糖：看了359期胜负师的小编寄语，心里很温暖。虽然我还很年轻，但是父母给予的爱我却常常忽视。家人永远是最亲的，各位小编老编在工作之余，别忘了向身后爱我们的家人奉献爱啊！

一般人踏上工作岗位时，父母亲也逐渐步入老年，特别是在外地工作的人，一年里和父母相聚的时间往往可以用天甚至小时来计算。马上又是新年和春节了，在异乡的朋友多关心一下家里人吧，哪怕他们有时会有些“唠叨”，但那也是寒冬中浓浓的暖意。

Email 飞翔的倭瓜：游戏机的小编们你们好，看杂志三年了，我可是一期没落（除了那期刚买来就被老师没收的），也是游戏机陪我度过了高中三年。但是高考要来到了，能在桌洞里偷看杂志的时间也越来越少，唉！无奈的高三。算了，不说这伤心事了。问小编们个问题，就是光盘里的《新作影像集锦》中的视频有没有排列顺序啊？有时候看比较休闲的游戏后瞬间转换到激烈的枪战，表示压力好大。还有，明年六月高考完，我会有一个几乎是一辈子最长的假期，请问小编们有什么游戏展可以参加的吗？

新作影像集锦还真没有什么排列顺序，不过不同口味的游戏来回切换不是挺好嘛，免得大家审美疲劳呀。要说到暑假的游戏展，当然首推我大中华的CHINAJOY（笑），如今有两部国行主机，相信CHINAJOY还是能看看的。再就是8月中下旬在德国举行的欧洲游戏展，不过去一次的费用可不低哦！

Email cjt2012：第一次给UCG投稿，鄙人十分激动。我在《刺客信条 大革命》里，见到过给乞丐钱的随机事件，提示是绿色的圆圈，往地上砸一个钱包就提示任务完成，不过直到我通关也才出现了一次。话说这任务真是土豪气息浓郁啊……

随机任务的设定还是蛮有意思的，扔钱技能最大的用处还是制造混乱来帮主角脱身，刺客果然都是有钱的主啊

Email 黄晓龙：《游戏机实用技术》杂志社的小编们：

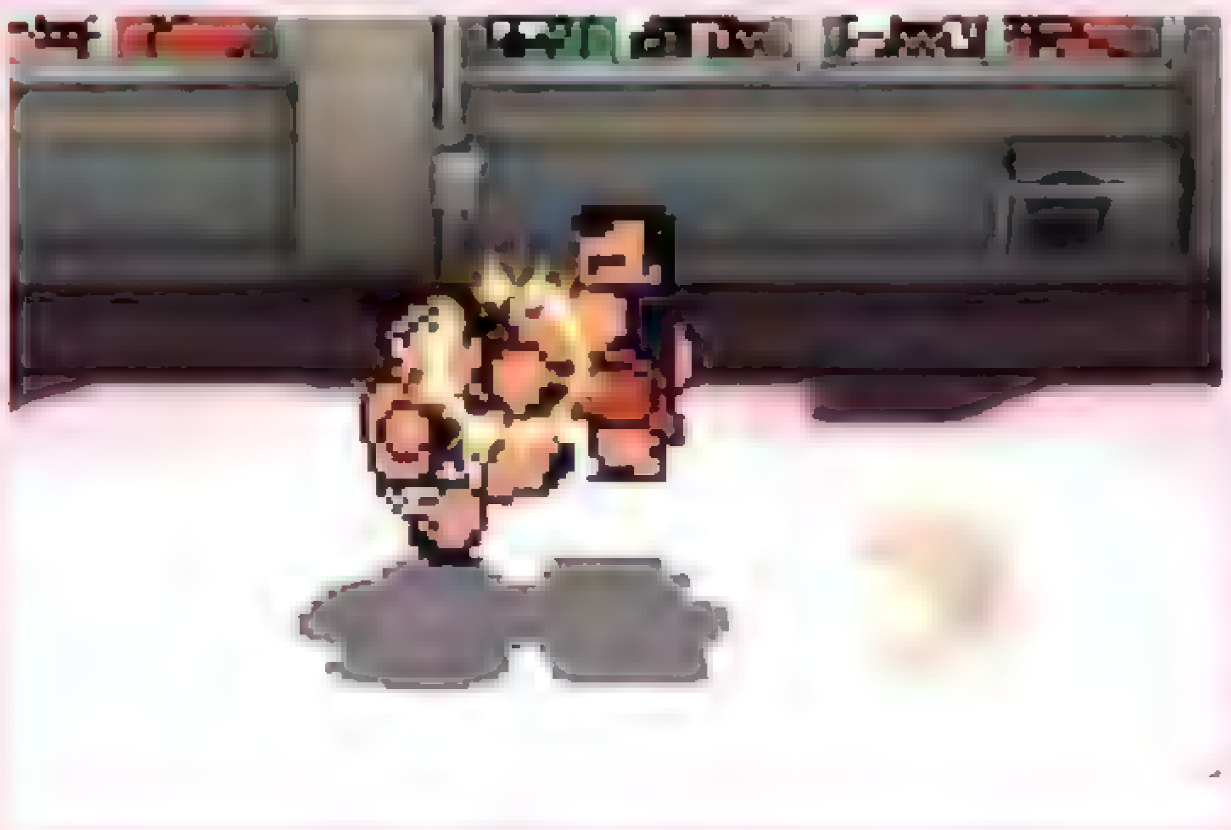
你们好，很高兴可以给你们写信！

在阅读了贵刊 360 期“读编往来”版块中来自兴化市恭鹤建朋友的信后，感触颇多，也想写一封信，和贵刊的小编们以及热爱《游戏机实用技术》杂志的广大朋友们分享一下自己与游戏的点点滴滴。同时也想将这封信作为对“读编往来”版块的投稿，如果有幸能在未来的某期中登载，那我将感到无比荣幸，不过考虑到这封信篇幅较长、较占版面以及文笔的问题，估计应该希望不大，呵呵！

1993 年，当时我还是一个在上幼儿园大班的小屁孩，家里突然来了一位神秘而又令人兴奋的新成员，那就是父亲从外地出差时带回来的令无数 80 后充满美好回忆的 FC（兼容机），我也是从那时起与游戏以及游戏机结下了不解之缘。我因此变身成为被周围无数小伙伴们所膜拜的“高富帅”，大家一起打机，一起钻研各种游戏技巧，《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》和《热血系列》等经典游戏陪伴我们度过了很长一段美好快乐的时光。而这 FC，一玩就是 6 年多，从幼儿园大班一直玩到了小学毕业。

2001 年，正上初中，某天闲来无事到同班同学家玩，第一次玩到了 SONY PS1，灰色的方形外壳，以光盘为载体的游戏以及可以媲美街机的游戏画面，这是多么无比的高大上，瞬间一种发自内心的震撼感油然而生。在 PS1 上玩了当时自己最喜欢玩的《拳皇 97》以及《合金弹头 2》后，心想一定要拥有一台这样的游戏主机，可惜当时自己只是一个初中生，并无经济能力，而且家里也是反对购买游戏机，这个愿望最终未能达成。

2003 年，正上初三，再一次来到这位同学家，这位高富帅同学靠着他那死猪不怕开水烫的功力以及那三寸不烂之舌已经成功说服父母将其 PS1 成功升级换代至 PS2。他带着那得意以及自豪的表情向我展示了《横行霸道 3》，可以说那是我第一次接触 PS2 主机以及沙盒类游戏。虽然当时完全不知道什么叫沙盒类游戏，只知道这个游戏相当好玩，开放式的游戏环境，可以在游戏中为所欲为的快感深深地吸引了我，我不断地随意抢车，在街道中横冲直撞。2005 年上高二的时候，在另一位高中同学家里玩到了当时堪称经典的《横行霸道 圣安德列斯》，更加庞大的地图以及丰富的游戏模式，使我更加加深了对这类游戏以及 PS 系列主机的喜爱。但是愿望是美好的，现实是骨感的。当时自己只是一个初中生并无经济能力，而且家里也是反对购买游戏机，拥有一台 PS 主机的愿望在中学时代始终未能达成，只能靠购买《游戏机实用技术》过过眼瘾，呵呵。



今年是 2014 年，作为一个已经工作了 3 年的职场小菜鸟，终于拥有了一台属于自己的 SONY PS4！机器是从香港 SONY Store 带回来的《最后生还者》套装，绝对的正品港版，绝对公道的价格以及绝对无 JS 各种猫腻让我对这台 PS4 非常喜爱。但是，更多的，是因为这是我自学生时代开始一直想达成但是从未达成的一个愿望：拥有一台 PS 主机。十多年的等待，或许没有人能比我更了解当中的酸甜苦涩。拿到机器之后首先第一件事情就是将 PS4 接上电视，升级完主机系统以及安装完游戏之后，开始体验 PS4 那独有的魅力。虽然购买的是《最后生还者》套装，但是在PS4上第一个通关的游戏却是《古墓丽影》，由于当时可能不是太习惯《最后生还者》的题材类型以及游戏风格，所以先在淘宝上买了一张《古墓丽影》，在通关《古墓丽影》深入到《最后生还者》之后，才渐渐地了解到为什么大家称这款游戏为“神作”，也明白了为什么它能得到无数的高分评价。在我看来，不得不佩服顽皮狗的功力，《最后生还者》给人更多的是一种心灵上的触动，主人公在绝境中需要作出的艰难的抉择，以及艾丽和乔尔在经历各种磨难后逐渐培养出来的如同父女般的情感，都是我在其他游戏中所无法体会到的。

虽然如今还有很多人嘲笑我说一个已经 26 岁的人居然还在玩游戏机，但是我不在乎，或许他们永远无法理解游戏对于我们这代 80 后玩家意味着什么，因为，游戏承载着太多我们对过去美好的回忆。

最后在这里真心祝愿《游戏机实用技术》杂志可以越办越好，小编们越赚越多，办得越好。小编们赚得更多，杂志就变得更好，《游戏机实用技术》的读者们就越来越快乐，这是一个多么赞的无限良性循环，耶！

我原本以为那封信那么长，能够耐心看完的人不多，没想到不仅有人看完了，而且还寄来了一封更长的信！（笑）“读编往来”非常欢迎各位分享属于自己的游戏经历和心得感想，也请不要为篇幅和文笔而担忧，因为往往平凡的文字更显得真挚，况且这个栏目基本上对篇幅的要求也是多多益善……话说我在 PS4 上第一款通关的游戏也是《古墓丽影 终极收藏版》，因为普遍评价蛮高，加上之前玩过的古墓都还挺有趣。虽然到通关之后感觉整体没有想像中的优秀，但是进游戏之后第一个场景确实把我震惊了。比较不满意的地方是这次的机关解谜都太小儿科，甚至都不算是解谜

Email 神之一手：最近沉迷于《刺客信条 大革命》和《刺客信条 叛变》之中，很久没关心日式游戏的消息了，最近刷了一下常去的情报站发现《传说》新作居然已经开始公布 DLC 了，新换装还全都是 DLC，人干事啊？！（心之音：买买买！）

《传说》这还算好了，想想同是 BNGI 出品的《偶像大师 全力以赴》，DLC 出到现在都还没停过

更人干事的是他们这次在《TOZ》公开了很多版权作的 DLC，版权作 DLC 的价格可是比学院装这类的还要贵 200 日元

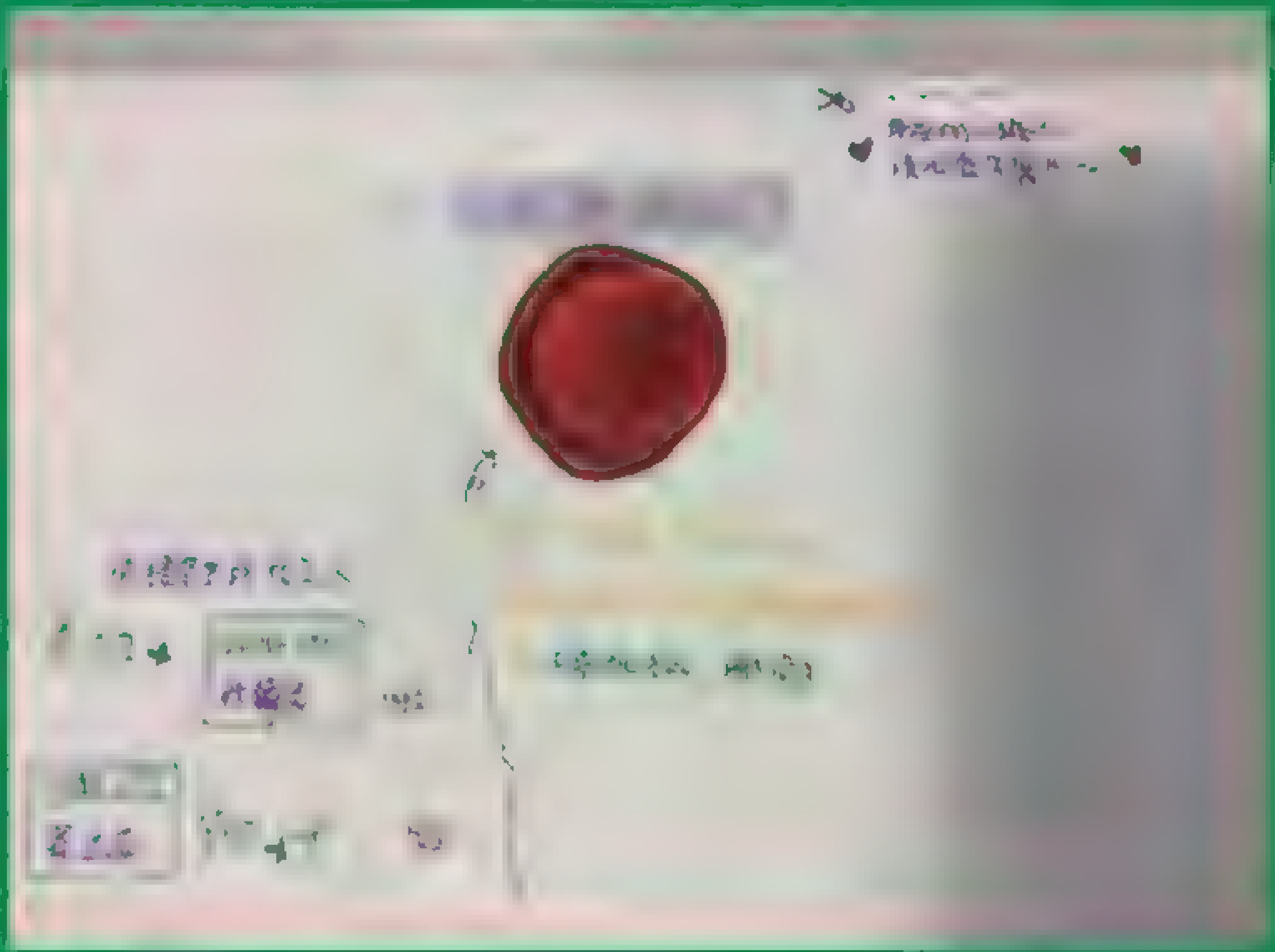
不买？

买！充一万日元进去有多少买多少！

这已经是厨到病入膏肓无药可救的地步了……

来自有爱的EVA饭读者来信

[illegible]



本期奖品

带小编签名的Xbox One游戏《飙酷车神》
或者PSV游戏《梦幻之星 新星》（二选一）
各类主机专辑6本

356 期奖品

《英雄传说 闪之轨迹 II》
手提袋 2 个
TGS 会场限定团扇 4 把

手提袋得主：

宋　钊　　山东省

杨育龙　　咸阳市

团扇得主：

晚霞中的青蛙
578020422@qq.com

blackhawk_11
blackhawk_11@163.com

可优姆
670786907@qq.com

冰之天使
sonyc 379833890@qq.com

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮寄地址：兰州市敦煌庄园99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 黎熙：UCG 的编辑们你们好，我想请教几个问题，谢谢了。（1）目前我使用的电视机是你们在《PS3 专辑》VOL.9 上推荐的 42 英寸松下 P42S10C 等离子电视机，当时买这款电视机是用来打 PS3 的。最近我购入了 PS4 主机。我想问如果依旧用这款电视机来打 PS4 是否会对游戏画面效果带来负面影响？你们能推荐一款打 PS4 的电视机么？

（2）打 PS4 时，我已插入网线并登入 PSN。但时常在画面左上角显示“未连接 LAN 连接线”，随即便所有的文件下载被中断。请问这是国内网络环境差导致的么？

（3）我已是 PSN 的会员，并打开了设定中的自动下载和上传功能。可为何在打 NBA2K15 保存时却没有看到提示显示游戏存档已上传至云端呢？本来就不提示么？目前我是手动上传游戏存档的，可是上传的速度很慢。请问这也是网络环境差导致的么？

等离子电视现在市场上已经比较少了，但要论画质确实无可挑剔，就以前的画质来说普遍比液晶要好，当然现在有很多不错的液晶电视。这台电视的型号虽然比较老了，但是用来玩 PS4 也基本没有问题，并不会产生什么负面影响，如果你没有更高要求的话继续用下去就行了。第二个问题应该是网线的问题，可能是接头或者哪里松了，你换一根网线试试看？自动上传功能是每天在一个特定的时间段里面，如果你的主机接通了电源或者网络，他就会自动将你的存档上传至云端（具体的时间段你可以自己设置）。并不是你玩游戏存了存档就马上上传。当然，根据网络环境不同而上传速度也是存在差异的。

微信 漫漫鱼慢慢游：您好，我是咱们杂志的老读者，其实我提出之前的几项建议是完全独立于自己的思考和平日的使用习惯。我经常使用安卓和 IOS 设备浏览网页和各种 APP，自己就经常想怎么样才能提高用户自身的浏览体验。也希望您那边能优化和调整微信周刊的用户体验，另外，UCG 杂志排版是很棒的，也可以借鉴纸媒的优势引入到网媒呢！这样能提高 UCG 杂志的统一性和标志性！我个人最关心的是，咱们 UCG 微信周刊的优势和特点，打出差异化和个性化而又不失单调的战略特色是我个人十分想看到的！在此谢谢啦，希望我做管理职位的经验可以给咱们杂志提出有效且可实现的建议！

十分感谢你的意见。在我回这封信的时候，正式的 UCG 微周刊刚刚推出第一期，目前还在摸索阶段，这里也请各位多关注我们的微信，最近我们会大幅强化这一块，也欢迎大家多提意见。

Email 百合无双：之前看了《勇者斗恶龙》ARPG 新作的实机演示视频，就是公布发售日时的那一段，不知道是不是我的错觉，我觉得这一作的画面是我在 PS4 上玩过的《无双》里画面最好的一作。《真・三国无双 7 with 猛将传》《战国无双 4》和《无双大蛇 2 终极版》的 PS4 版我都入手了，这几作玩起来感觉割草特爽但是画面进化不是很大，但是《DQ》这作的画面却让我眼前一亮，当场就决定要入首发。如果日后 Koei Tecmo 自家的《无双》画面能有《DQ》这作这么好的话那该多好啊。

因为目前 PS4 这几作《无双》都是纯移植的，最多在光影和同屏人数上进行了一些调整。《DQ》这作的画面估计是以次世代为基准来进行开发的，画面妥妥的。

光是看着那不断涌过来的史莱姆就让人涌出上去割草的欲望。

我记得你在日服号那边开了很多《无双》的奖杯玩没填。

玩无双刷奖杯简直是惨绝人寰的行为！咱们割草党只需要不断地割割割就行了！

你的出息呢……

Email 胯下的ときめき：在 359 期看到秋沙雨老师在小编寄语里推荐了《Code:Realize》让我这刚通关的家伙感受到了找到同好的兴奋，联系前几期的观察来看秋沙雨老师似乎对乙女游戏十分了解（这在 UCG 这个充满绅士气息的邪恶领域里实属难得），最近我也刚开始在 PSV 上开始玩乙女游戏了，《Code:Realize》是前段时间看了日本 Amazon 的评价之后咬咬牙买了的，通关之后感觉一本满足。不知 PSV 上还有那些乙女游戏值得一玩，求秋沙雨老师推荐！

前段时间移植的《Amnesia V》很不错，这一作的剧本完成度很高，如果不介意糖分不多的话可以考虑试试。还没发售的《CLOCK ZERO》和《华ヤカ哉、我ガ一族》这两部 PSP 版我通了几条线，剧本也属完成度较高的那类，后者还有一些育成要素和收集要素在其中。如果喜欢战斗的话明年 3 月的《在遥远的时空中 6》也可以考虑考虑，新罗曼史出品，质量杠杠的。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

乐小游

本期个人签名
最近貌似没什么想看的电影啊。

◀永远守护在路飞身旁的两个哥哥。

【游戏】看了下明年初的游戏列表,还真是安排的满满当当。已经决定入手的游戏有:《热情传说》、《教团 1886》、《血源诅咒》、《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》以及《海贼无双 3》这五款。随便拿出一个都足以消耗大量的时间,想想真是痛并快乐着啊。

【生活】最近几天编辑部所在城市气温急剧下降,越来越多的同事换上了厚重的衣服。小游一直觉得自己挺怕冷的,尤其以前在东北的时候由于供暖充足,家里温度基本维持在 20 摄氏度以上。然而过来后才知道自己还算抗冻,尤其每次穿着短袖在办公室乱晃时。同事们都会投来无数异样的眼光,如此一来新买的羽绒服不知道啥时候才能派上用场。

【篮球】上期在乐游体育中表达了对 CBA 中辽宁连胜势头的展望,结果话音未落就被青岛双星拉下马来。不过这样也好,卸下了连胜的包袱或许能让这些年轻人找到更加适应比赛的打法。期待越来越多的中国本土球员能在家门口的 CBA 联赛中绽放属于自己的光芒。

初心者

本期个人签名
谁能想到买娃娃机就是一种保金[illegible]!

一年前的 11 月 28 日,我敲着键盘,留下了第一段属于自己的小编寄语,刚才打开文档扫了一眼,感觉那个人怎么这么兴奋,在自言自语些死宅才看得懂的东西。继续看下去,回想起来发现去年跟现在的情况其实相差无几,不由得苦笑了一下。

是的,快要到新年了,在这里除了跟读者们预先道第二声"祝新年好"之外,难免俗气一次:我想了想,该用什么关键字来概括这一年自己的感受呢?

不如就用"习惯"这两个字吧。

今年最倒霉的一件事也许就是因为以前的习惯导致的,在某个时间点,它爆发了,害得我痛苦了一阵。后来忍痛(真的很痛)总算搞定,再后来慢慢就开始习惯了,竟然也不认为这件倒霉事有多么严重。不过它好像也留下了一点后遗症,或许我还应该感谢这个后遗症,因为它时刻提醒着我什么是"不习惯"的感觉。做杂志码字的时候也一样,最近写着写着就有种既视感,越写越纠结,会质问自己"写的都是些什么东西"。越是习惯了要做的事情,却越是有"不习惯"的感觉。越是习惯了某种流程,就越容易感觉里面有些东西不对劲。

又一年了,希望你也已经开始对某些习惯感到了"不习惯",并且想要去改变它们。

沙迦

本期个人签名
天气赶紧转暖吧!

★拿到了 DQ 限定版 PS4,总体来说十分满意,个人感觉是目前最好看的 PS4 型号。

★在完整体验了 PS4 的派对功能后,我宣布目前派对功能最棒的主机是——X360(苦笑)。PS4 和 Xbox One 的派对各有各的优缺点,比起 X360 来都有所不及。作为一名玩游戏不开派对就浑身难受的玩家,面对这样的结论还真是哭笑不得。

★这次上海之行,收获最大的是对 Koei Tecmo 两位制作人的专访。我和宇宙人精心准备的问题很明显是挠到了他们的痒处,以至于采访结束后主动叫住我们又问了几个问题。当我听到他们问"《史记无双》好还是《水浒无双》好"的时候真是吓了一跳,原来你们还有这种计划?不过仔细一想,白起 C3 打晕西施然后 C5 挑空接无双,似乎也挺带感!就不知道我的回答会不会带来什么影响了。如果以后真出的是《水浒无双》而不是《史记无双》,各位可不要怪我啊!

梦叶

【奖杯】赶这期杂志截稿之前总算是把《先进战争》和《大革命》白了,之前一直苦恼的连网奖杯也在贵人相助之后迎刃而解,接下来就是《孤岛惊魂 4》的漫漫收集之路,距离自己"年内 50 白"的目标还差一点了。

【收集】现在只要一想达到开放式的游戏世界,我脑中就立马能出现一个铺满密密麻麻图标的大地图。不知从什么时候开始,这样的收集似乎成了此类游戏的必备要素了,瞟了一眼发售表,年初就有《泯灭之光》和《黑道圣徒》的加强版,对于已经被收集要素折磨了大半年的我来说,两个字"再见"!

【格斗】之前经历了一场卡普空杯的通宵直播,虽然仍是坐在显示器前,但因为有专业解说坐镇,瞬间有种身处比赛现场的燃感,更别提激动人心的比赛了。不得不说真正的高手对决,确实比的已不止是技术,强大的心理素质和渴望胜利的执念甚至能创造出比胜利本身还要耀眼的奇迹!

宇宙人

★不知不觉 2014 年就剩下 10 天左右了(这本书上市之后可能已经过年了),想回忆一下自己这一年到底都干了些什么,但是除了年末各种倒霉事情以及很困之外,似乎什么都想不起来了……也罢,不过回头想想去年年初时订下的目标(没错是去年初),到现在似乎还完全没起步过,看来我得赶几年还有十来天好好检讨一下自己了。

☆一个好的试玩版可以在发售前吸引住玩家,但是一个差的试玩版也可以赶走一些原本有兴趣的玩家。当年《讨鬼传》第一弹试玩版就是这样子,而几个月前的《梦幻之星 新星》的试玩版也差点赶跑了我。当时觉得游戏本来就多得玩不过来了,又不是特别好玩的话就干脆不打算玩了。直到上期杂志做了一篇特快之后才发现原来这款游戏还意外地好玩的,比最初的试玩版也是两个样子,于是我那玩不过来的游戏名单上又多了一款。唉,反正本来就填不完的坑,也不差再挖大一点。

秋沙雨

妖的部件。

☆在第一时间追了JF的现场报道之后虽然对《TOZ》新PV里的厚道内容感到十分开心，但是对于没有主题曲这点依然是感到十分地不解，因为这个是游戏发售前的最后一个PV了。虽然主题曲有可能会在年底的特别篇动画里放出来，但是作为一个玩家，我更想看到的还是经过制作组利用游戏本身的素材进行精心剪辑之后制作而成的带主题曲的PV，这样不仅仅能够让PV变得更燃，还能让更多人记住这首主题曲。像现在这样没有附带主题曲的PV的情况是非常少见的，哪怕是前两年的《心灵传说R》甚至是《圣洁传说R》都在宣传PV里加入了主题曲，虽然剪辑出来的效果没法与正统作的PV相比。

★每个月乙女游戏三四款，消化速度跟不上每个月厂商出的速度，于是我的抽屉就被乙女游戏侵占了……现在正在烦恼明年年初三个月的乙女游戏该放哪。还有就是去年买的《噬神者2》Lalabit限定版附送的台历再过不久就得收箱底，但是现在手上又没有适合的台历可以用，不得不说《噬神者2》的这个台历还是挺好用的，放在电脑主机上时稍微一抬头就能看到日期。

稀饭

【游】因为杂志上的空间有限，《龙之世纪 宗教审判》全支线内容实在无法完全刊登，这次碰上PS4专辑上市，就赶紧把所有支线还有地图要素解析一股脑奉上，没想到竟然就搞出了79页的内容，我这个负责写的倒是还好，就是辛苦了负责排版的美编NINA，要在非常短的时间内把这么多的文字和图片制作成美观而整洁的杂志版面可不是件容易的事情，这里也要私人感谢一下她的辛勤付出。

【剧】因为最近忙得厉害，很多美剧都没来得及补，没想到不知不觉就到了冬歇期了，才开始了没几个月的美剧狂欢又要迎来短暂的休止符了，趁着这个时机，果然是时候补补因为国产保护期而错过的国外大片才对，各位读者们有啥好推荐不？

【书】因为对《在地下城寻求邂逅是否搞错了什么》和《不死者之王》的漫画都抱有一定的兴趣，就按图索骥地去找了原著小说来看，这一看几乎没被吓死，前者竟然在同一部分内容里面第一人称描述和第三人称描述直接混着用，后者把整个第一章全部花在用蜗牛级别的速度介绍一大堆个性还是让人记不住的角色身上，要用个大家最熟悉的例子来形容，这简直都是网络小说新手级别的文笔水平，如此一看来，漫画这个形式果然还是更便于让人感受到整个故事的精华，我还是慢慢等漫画连载算了。

【画】我已经发誓不让自己再随便买什么实体书了，然后突然有人告诉我，世界图书出版社代理的中文版DC和漫威漫画已经出了快几十本了，一股不可抑制的欲望立刻油然而生，等我清醒过来的时候，我发现自己又已经背上了起码十本漫画的书债……

胜负师

本期个人签名

儿子问我世界上有没有圣诞老人，该怎么回答呢？

【铂】难得圣诞节没遇上截稿，估计元旦就躲不过了。忙碌而多彩的2015就要开始了，祝大家新年快乐！

【金】和前两年一样，《COD》《刺客信条》这类“年货”今年我还是没碰，倒是一些小品游戏尝试了不少。随着个人游戏时间的不断减少，大游戏真有点力不从心啊！

【银】一个做手游的朋友给我看一款卖相挺差的游戏，说这个游戏的收益挺不错。我问为什么？他说你试一试就知道了。我噼噼啪啪点了一分钟，并没觉得有什么过人之处，这时突然弹出一个框，我还没反应过来，框就消失了，然后收到短信说“您已成功支付12元！”我问这是什么情况？朋友说这就是收益不错的主要原因……

【铜】为培养儿子的独立性，我让他试着一个人睡。他问为什么？我扯了个理由说因为爸爸要去陪妈妈呀！他说那你让妈妈陪我不就都解决了？

哪尼

本期个人签名

◆近几个月来很少打《SDVX2》，截稿前几天趁着晚饭后的空档，搬出控制器和电脑来打了几把。虽然本来实力就不高，但还是没料到退步如此严重，不仅谱面变得生疏，甚至连一些13级曲目的评价都很低，原本就所剩无几的自信心遭到强烈打击。果然以后还是要定期练练手，就当活动活动身子也好。

◆这期《指间方圆》栏目正式以小别册的形式登场，头一次负责这样的项目，难免在很多地方都有不足和疏漏的地方，希望读者大人们能多多包涵，有任何的批评与建议都欢迎来信与我们交流，我们也会积极改进。

◆说说制作这个小别册的初衷吧，移动游戏正以轻量、注重社交性的体验丰富着我们的生活，因此也希望透过这个栏目，让更多优秀的作品去点缀玩家们的游戏生活。而另一方面，很多开发团队都将移动平台作为进军主机游戏的跳板，我们也不妨给予它们更多的关注和支持，共同构建一个良好健康的游戏环境。

伽蓝

大卫·芬奇新作《Gone Girl》就是一家庭伦理喜剧

出于某种众所周知的原因，最近感觉到找老片子字幕真是一件难事，以前也想像到类似情况的影响，但没想到影响如此之大，有一种小孩子被惯坏了遭遇挫折无所适从的感觉，虽然自己凭借一些分享站账号能很大程度上缓解这样的窘况，但想到这样的大环境恐怕要持续一段时间，不禁感到有一些心寒。

大学下铺的兄弟向我发来了婚宴请帖，在学校的时间中，看着他从浮夸到成熟，情窦初开受过爱情的伤害，然后找到新的伴侣，到现在步入婚姻的殿堂，打从心底向他祝福。短短几年时间，身边的朋友都陆陆续续地走进了人生的另一个阶段，究竟婚姻的意义是什么呢？这是一个值得思考的问题。

读编交流 EDITORS & GODS

小编寄语

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.01.15-2015.06.02

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

直到下个月中旬，各个平台都没有什么新作推出，因此各位玩家主要还是以补债为主。本期对于国内玩家而言，最重磅的莫过于《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》的公开，但是其发售日定于明年的 4 月 2 日发售，因此各位还需要等上一段时间。另外，在这里提一下《生化危机 启示录 2》的贩卖方式，游戏完整实体版发售日定于明年的 3 月 12 日，而数字版则以分章节形式从 2 月 18 日开始陆续推出，想要第一时间尝鲜的玩家恐怕数字版是惟一的选择。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4- Ⅱ	战国无双 4- Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界樹の城	Square Enix	动作	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	中文版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4.1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
22 日	热情传说	テイルズ オブ ゼスティリア	BNGI	角色扮演	日版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
11 日	热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大运动会－オ・ルスタ・スペシャル－	Arc System Works	动作	日版
11 日	战国无双 4- Ⅱ	战国无双 4- Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界樹の城	Square Enix	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ－ス海賊无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	艾丝卡&罗杰的工作室 Plus 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジーのアトリエ Plus －黄昏の空の炼金术士－	Koei Tecmo	角色扮演	日版
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～	EXPERIENCE	角色扮演	日版
29 日	无头骑士异闻录 Relay	デュラララ !! Relay	角川 Games	角色扮演	日版
2015 年 2 月					
11 日	战国无双 4- Ⅱ	战国无双 4- Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一	文字冒险	日版
26 日	地球队长 心灵迷宫	キャプテン・アースマインドラビリンス	BNGI	文字冒险	日版
26 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	日版
2015 年 3 月					
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
12 日	在遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo	文字冒险	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソードアート・オンライン－ロスト・ソング－	BNGI	角色扮演	日版
26 日	海贼无双 3	ワンピ－ス海賊无双 3	BNGI	动作	日版
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天獄篇	BNGI	策略角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	中文版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
17 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	中文版
17 日	鬼泣 DMC 决定版	DmC: Devil May Cry Definitive Edition	Capcom	动作	美版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
2015 年 5 月					
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
2015 年 6 月					
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
15 日	喧哗番长 6 魂与血	喧嘩番長 6 ～ソウル＆ブラッド～	Spike Chunsoft	动作	日版
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
22 日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	FuRyu	角色扮演	日版
29 日	恶魔幸存者 2 破纪录	デビルサバイバー2ブレイクレコード	Atlus	角色扮演	日版
29 日	皇牌空战 3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル＋	BNGI	射击	日版
2015 年 2 月					
5 日	失落的英雄 2	ロストヒーローズ 2	BNGI	角色扮演	日版
11 日	七宗大罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	动作冒险	日版
2015 年 3 月					
5 日	多啦 A 梦 大雄的宇宙英雄记	ドラえもん のび太の宇宙英雄記	FuRyu	动作	日版
5 日	新网球王子 ~go to the top~	新テニスの王子様 ～ Go to the top ～	FuRyu	文字冒险	日版
13 日	代号 蒸汽	Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	动作	美版
26 日	黑子的篮球 通往未来的羁绊	黒子のバスケ未来へのキズナ	BNGI	体育	日版
2015 年 4 月					
23 日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版

WiiU

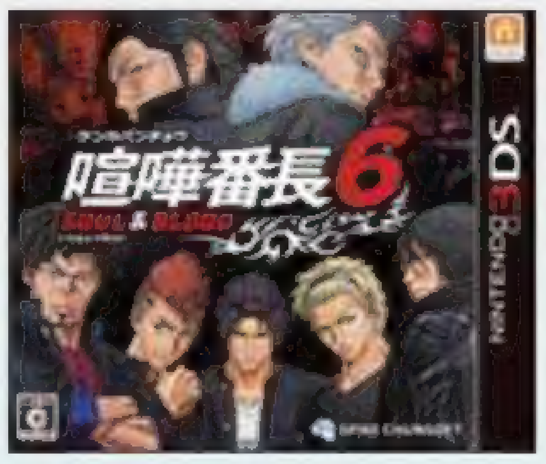
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
2015 年 2 月					
13 日	星之卡比与彩虹咒语	Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	动作	美版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 1 月					
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
2015 年 2 月					
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
2015 年 3 月					
3 日	尖叫乐园	ScreamRide	Microsoft Game Studios	模拟经营	美版
12 日	生化危机 启示录 2	BioHazard: Revelations 2	Capcom	动作冒险	日版
2015 年 4 月					
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版

01.15 喧哗番长 6 魂与血

3DS 动作 ■Spike Chunsoft ■无对应周边 推荐度 B



本作是《喧哗番长》系列的最新作品，与以往作品一样，游戏的主题仍然以不良少年的校园生活作为主题。在本作中，玩家将扮演朝比奈大吾这位被双亲遗弃的孤儿，在进入“私立九鬼岛高中”后与同一孤儿院出身的校园老大片桐龙治相遇，在校园掀起腥风血雨的故事。系列中特有的“眼部光束”以及“战斗叫器”等要素被悉数保留，而且还加入了全新的漫画叙事风格，游戏的自由度也上升到了一个新的高度，小游戏、商店、NPC 互动等元素应有尽有，而且修学旅行、球赛、考试等校园生活也囊括在游戏之中，宛如真实的热血校园生活。

01.22 遗产传奇

3DS 角色扮演 ■Furyu ■无对应周边 推荐度 B

这款原创 RPG 的主创人员中有来自于《沙加》系列的参与者，而且也以“90 年代 RPG 玩家”为目标制作。玩家从七名职业身世各异的角色中选择其一来扮演，其余配角的入队时机将相应改变。故事围绕巨型岛屿阿瓦隆的遗产传说展开。本作的核心在于探索，地图系统自成一派，在场景中移动时地图会像纸片般翻开，探索完毕后可以贩卖地图情报，从而改变遇敌率和各种游戏要素。战斗方面采用了回合制，融入“攻防辅”三种职责形成的队形概念，角色不仅会在战斗中实时提升技能，还会跟下屏的精灵属性联动，实现策略丰富的双线作战。

01.27 黑道圣徒 冲出地狱

多机种 动作冒险 ■Deep Silver ■对应机种为 PS3/PS4/X360/XOne 推荐度 A

要说《黑道圣徒》系列“当中最令人印象深刻的角色，自然是系列初代就登场，哪怕是在缺席的《黑道圣徒 3》中也靠着大头造型刷存在感的 Johnny Gat，这位在原设定中战斗力逆天得外星人在侵略地球前都得先下手为强绑架他的哥们终于熬出头，在外传作品《冲出地狱》中担当主角，让我们期待他将如何狂酷拽地纵横地狱吧。同时本作在登陆次世代平台的时候会和《黑道圣徒Ⅳ 高清连任版》一并销售，两者合起来也只需要 49.99 美元，对这款外传有兴趣的玩家记得赶紧准备买一份咯！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 40
最终幻想 冒险者 15 72

PSV

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 3
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 2 光盘
高达破坏者2 15
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼 2
数码宝贝物语 网络侦探 22
影牢 另一位公主 3
蒸汽世界 挖掘 75

PS3

X战警前传 金刚狼 光盘
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 3
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 2 光盘
高达破坏者2 15
光明之响 15 78
龙之世纪 宗教审判 52
乔乔的奇妙冒险 天堂之眼 2
影牢 另一位公主 3
热情传说 18

PS4

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
苍翼默示录 刻之幻影 扩展版 3
活至黎明 光盘
街头霸王Ⅴ 光盘
龙之世纪 宗教审判 52
泯灭之光 25
末世残生 光盘
森林 光盘
巫师3 狂猎 光盘
血源诅咒 光盘
影牢 另一位公主 3
蒸汽世界 挖掘 75

X360

龙之世纪 宗教审判 52

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
龙之世纪 宗教审判 52
泯灭之光 25
末世残生 光盘
巫师3 狂猎 光盘

《2014 年度 TV GAME 大赏》等视频热映中!
《最上游》《游戏黄金眼》等更多原创节目持续更新中!

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
X战警前传 金刚狼
全程邪道全球最速

特别收录
勇者斗魔王
UCG第一次超级
电击文库 格斗巅峰
大战Ω（下）

PlayStation
中国发布会

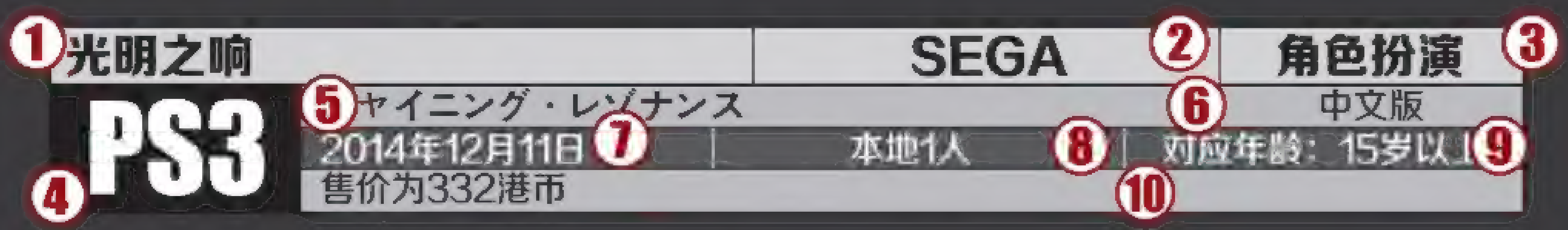
2014 年
TVGAME大赏

新作影像集锦
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
血源诅咒
末世残生
森林
街头霸王Ⅴ
巫师 3 狂猎
活至黎明
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

ENDING SONG
虚拟青少年
伊藤香奈子

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________　　收藏日期 ____________

街头霸王V
Street Fighter V

机种：PS4
类型：格斗
发行商：Capcom
发售日：未定

掌机王SP VOL.229

全彩32开288页+DVD光盘

-卷首特报-

PlayStation入华 一切为了玩家的初始一步

记录PlayStation中国发布会全程文字报道，以及添田武人访谈内容。为读者展示索尼的步伐与决心。

-前线狙击-

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D
噬神者2 狂怒解放
战国无双4-Ⅱ

-研究中心-

任天堂全明星大乱斗

-攻略透解-

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 | 大江户锻造师 | 神威闪电枪 | 梦幻之星 新星

12月下旬全国上市!

口袋玩家 VOL.85

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

封面待定

-研究所-

《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》后续研究（1）

华丽大赛全攻略、超级秘密基地详尽攻略、全技能表、全特性表、全道具资料……

-研究所-

《Ω红宝石·α蓝宝石》MEGA精灵大盘点

基于新作系统。本辑开始陆续盘点全部MEGA进化精灵!

双打努力分配研究系列——尼多后

带来尼多后这个看似全能又看似水桶腰的精灵，在双打中的努力分配与研究

-对战乐园-

同战术MEGA对比

用实战战报，对比同样用法下的不同MEGA精灵的表现

新作发售豪华大抽奖，继续进行!

85辑特等奖

《口袋妖怪 α蓝宝石》

更有众多可爱玩偶送出

1月上旬全国上市!

精美赠品

沼跃鱼立卡

网购打折小窍门：

向您的朋友推荐在微店购买书刊，将会自动获得奖金=变相打折！若是和朋友相互推荐呢？你们懂的……

参与推广有奖非常简单：UCG口袋微店每个商品的页面都有“点我有奖”按钮。轻轻戳它一下！就可以生成隐含您惟一标识的链接网址。把此链接通过微信、朋友圈、QQ、QQ空间、新浪微博、人人网、开心网、豆瓣、百度贴吧等方式分享给你的朋友吧。他们用手机和平板在UCG微店购买后，您就会自动收获成交金额的10%作为奖金！请大家都来试玩一下这个推广功能吧！内部测试时，已经有测试人员玩得不亦乐乎了！对帮我们推广的读者朋友，我们真诚地致谢！如果您尝试过程中有不明白的地方，可以咨询微店客服。微店首页就有客服联系方式。

UCG口袋微店
vd.ucg.cn

PS4专辑 VOL.4

全彩大16开224页+DVD光盘

年末重头大作在此集结
超多详尽攻略一网打尽!

-攻略宝典-

中土 魔多之影 | 龙之世纪 宗教审判
邪恶深处 | 孤岛惊魂4 | NBA 2K15
无名英雄 霓光初现 | 小小大星球3
欧米茄五重奏

已上市，全国报刊亭有售

PSV专辑 VOL.12

大16开224页+影像DVD光盘

-Vita劲作-

紫宝贝、LoveLive! 学园偶像天堂、乐高蝙蝠侠3 超越哥谭……
收录更多精品游戏的奖杯攻略

-Vita攻略-

梦幻之星 新星 | 讨鬼传 极
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ（中文版）
超级英雄世纪
混沌之戒Ⅲ | 电击文库 战斗巅峰

已上市，全国报刊亭有售